Sammlung Göschen.

Deutsche Mythologie

von

Dr. F. Kauffmann.

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen
auch zur Ansicht.

Sammlung Göschen.

Schulausgaben aus allen Lehrfächern

je in elegantem Leinwandband **80** Pfg.

G. J. Göschen'sche Verlagshandlung, Stuttgart.

Probebändchen behufs Einführung den Herren Lehrern kostenlos.

1–9. **Klassiker-Ausgaben** mit Anmerkungen erster Lehrkräfte und Einleitungen von K. Goedeke.

1. **Klopstocks Oden** in Auswahl. 2. **Lessings Emilia Galotti.** 3. **Lessings Fabeln** nebst Abhandlungen. 4. **Lessings Laokoon.** 2. Auflage. 5. **Lessings Minna von Barnhelm.** 10. Auflage. 6. **Lessings Nathan der Weise.** 5. Aufl. 7. **Lessings Prosa.** Fabeln. Abhandl. üb. Kunst u. Kunstwerke. Dramaturg. Abhandl. Theologische Polemik. Philosoph. Gespräche. Aphorismen. 2. Auflage. 8. **Lessings litterar. u. dramaturgische Abhandl.** 9. **Lessings antiquarische und epigrammatische Abhandlungen.**

10. **Nibelungen u. Kudrun** in Ausw. u. Mittelhochdeutsche Grammatik mit kurzem Wörterbuch v. Dr. W. Golther.

11. **Astronomie.** Von A. F. Möbius. 7. Auflage von Prof. H. Cranz. Mit 29 Figuren und Tabelle.

Neu 1890:

12. **Pädagogik.** Von Prof. Dr. W. Rein, Direktor des pädagog. Seminars an der Universität Jena.

13. **Geologie** in kurzem Auszug für Schulen u. z. Selbstbelehrung zusammengestellt v. Dr. E. Fraas, Privatdozent a. d. Univ. München. Mit 16 Textfig.

14. **Psychologie und Logik.** Zur Einführung in die Philosophie dargestellt von Dr. Th. Elsenhans.

15. **Deutsche Mythologie.** Von Dr. F. Kauffmann, Privatdozent an der Universität Marburg.

21. **Lessings Philotas** und die Poesie des siebenjährigen Krieges in Auswahl u. mit Anmerkungen v. Prof. O. Güntter.

— Die Sam

Klopstock, Messias.

Lessing, Hamburgische Dramaturgie. Brosch. M. 1. 20.

Lessing, Minna von Barnhelm. Zum Uebersetzen ins Englische mit erläuternden Noten von W. E. Wrankmore. 8°. Brosch. 80 Pf.

Lessing, Wie die Alten den Tod gebildet. Mit 7 Holzschnitten. Mit einer Einleitung von K. Goedeke. Brosch. 25 Pf.

Besprechungen der Sammlung Göschen.

Lehrerzeitung für Thüringen und Mitteldeutschland: „Diese **dauerhaft** und **elegant gebundenen** kleinen Bücher mit dem sehr handlichen Format 16/11 cm sind, wie aus obiger Aufzählung hervorgeht, für Gymnasien, Realschulen, Lehrerseminare, höhere Mädchenschulen und verwandte Anstalten bestimmt. Die von berufenster Seite geschriebenen Einleitungen und Anmerkungen, die im einzelnen (Band 7—10) getroffene Auswahl, nicht minder der **sorgfältige, saubere Druck** verdienen **volle Anerkennung.** Ursprünglich sollte die „Sammlung Göschen" nur deutsche Klassiker enthalten. Es ist ein **dankenswertes Unternehmen** der Verlagshandlung, in dieser **wirklich schönen Ausstattung gediegene Schulbücher** auch für andere Unterrichtsgegenstände mit erscheinen zu lassen, wie die bekannte, durch den Neubearbeiter noch anschaulicher gewordene Astronomie von Möbius. Der Preis ist sehr gering."

Der praktische Schulmann: „. . . Der Fortsetzung dieser **innerlich wertvollen, schön ausgestatteten** und **sehr billigen** Sammlung sehen wir mit Interesse entgegen."

Neue deutsche Schule: „Ein sehr guter Gedanke, die beiden deutschen Epen in geschickter Auswahl darzubieten! Denn beide im Original in ihrer ganzen Ausdehnung dem Schüler darzubieten ist ein Mißgriff — unter vielen anderen Gründen wegen der Gefahr der Langeweile. Dr. **Golther hat seine Aufgabe vortrefflich gelöst:** er bringt das Charakteristische zur Geltung, erläutert die Grammatik des Mittelhochdeutschen in gedrängter Kürze, fördert das Verständnis für die Geschichte der deutschen Sprache und fügt ein ausreichendes Wörterverzeichnis bei."

Deutsche Lehrerzeitung, Berlin: „Von der sogenannten Sammlung Göschen sind bis jetzt 14 Bändchen erschienen, wovon uns die drei zuletzt erschienenen vorliegen. Sie zeichnen sich schon äußerlich vor manchen Schulbüchern vorteilhaft aus. Gutes Papier, klarer Druck, handliches Taschenformat (16 : 11 cm), dauerhafter, recht hübscher Leinenband und billiger Preis! Wenn dieses alles das Unternehmen empfiehlt, so noch mehr der treffliche Inhalt. In knappster, aber doch allgemein verständlicher Form bietet uns Dr. **Fraas** die **Geologie.** Besonders aber hat uns das 14. Bändchen, welches die **Psychologie und Logik** enthält, ungemein angesprochen. **Elsenhans** versteht es, für diesen Lehrgegenstand Interesse zu erregen. Wer größere Werke nicht durchzunehmen vermag, wer halb Vergessenes auffrischen will, wer in Kürze Logik und Psychologie in den Grundzügen in leicht faßlicher Weise sich aneignen will, der greife zu diesem Büchlein. Er wird's nicht bereuen. **Lessings Philotas,** der bekanntlich in antikem Gewand den Geist des siebenjährigen Krieges und vor allem die Denkart Friedrichs des Großen schildert, und die Poesie des siebenjährigen Krieges sind echt patriotische und herzerfreuliche Gaben. Wir können für die Auswahl dankbar sein. Nach den vorliegenden Bändchen stehen wir nicht an, die ganze Sammlung aufs angelegentlichste nicht allein zum Gebrauch in höheren Schulen, sondern auch zur Selbstbelehrung zu empfehlen."

Sammlung Göschen

Deutsche Mythologie

von

Dr. Friedrich Kauffmann

Stuttgart
G. J. Göschen'sche Verlagshandlung
1890

Fr. Kauffmann
Texte u. Untersuchungen zur altgerman. Religionsgeschichte.
Untersuch. I. „Balder, Mythus u. Sage nach ihren dichterischen u. religiösen Elementen untersucht. Straßb. 1902.

Druck der Hoffmann'schen Buchdruckerei in Stuttgart.

Erläuterungen.

ahd. = althochdeutsch; als Bezeichnung der Sprache von Mittel- und Oberdeutschland in der ersten Hälfte des Mittelalters.

as. = altsächsisch; als Bezeichnung der Sprache Niederdeutschlands in der ersten Hälfte des Mittelalters.

ags. = angelsächsisch; als Bezeichnung der Sprache der nach Britannien gewanderten Angeln, Sachsen und Friesen bis auf die Zeit Wilhelms des Eroberers.

fries. = friesisch; als Bezeichnung der Sprache der Friesen im Mittelalter.

anord. = altnordisch; als Bezeichnung der Sprache der Bewohner Skandinaviens im Mittelalter.

got. = gotisch; als Bezeichnung der (untergegangenen) Sprache der Goten.

german. = germanisch; als Bezeichnung der vorauszusetzenden Gemeinsprache sämtlicher Germanen der Urzeit.

lat. = lateinisch.

etymol. = etymologisch.

pl. = Pluralis.

´ ^ über den Vokalzeichen bedeutet Länge des Vokals.

h vor r, l, n, w sprich wie ch.

þ, ð sprich wie engl. th.

ʒ sprich wie schwaches ch.

v in fremden Wörtern sprich wie w.

æ, sprich wie ä.

ǫ́ sprich wie engl. aw, ǫ ist ebenso, aber kurz auszusprechen.

Litteratur.

L. Uhland: Schriften zur Geschichte der Dichtung und Sage. Bd. VI. VII. Stuttgart 1868.

J. Grimm: Deutsche Mythologie. 4. Aufl. Besorgt von H. E. Meyer. 3 Bde. Berlin 1875—1878.

K. Simrock: Handbuch der deutschen Mythologie, mit Einschluß der nordischen. 6. Aufl. Bonn 1887.

A. Holtzmann: Deutsche Mythologie, herausgegeben von A. Holder. Leipzig 1874.

H. Petersen: Über den Gottesdienst und den Götterglauben des Nordens während der Heidenzeit. Autoris. Übersetzung von M. Ries. Gardelegen 1882.

W. Mannhardt: Mythologische Forschungen, aus dem Nachlasse herausgegeben von H. Patzig, mit Vorreden von K. Müllenhoff und W. Scherer. Straßburg 1884 (Quellen und Forschungen Nr. 51).

S. Bugge: Studien über die Entstehung der nordischen Götter- und Heldensagen, vom Verfasser autoris. und durchges. Übersetzung von O. Brenner. München 1889.

K. Müllenhoff: Deutsche Altertumskunde. Bd. V, 1. Berlin 1883.

Der Untergang des germanischen Heidentums.

Zwei Knaben spielten am Strom. Ein Wassernix saß am Ufer und schlug die Harfe. Die Kinder riefen: Was sitzest du, Nix, hier und spielst? du wirst doch nicht selig. Da fing der Nix bitterlich zu weinen an, warf die Harfe weg und sank in die Tiefe der Flut. Als die Knaben nach Hause kamen, erzählten sie ihrem Vater, der ein Pfarrer war, was sich zugetragen hatte. Der Pfarrer sagte: Ihr habt euch an dem Nix versündigt, geht zurück, tröstet ihn und sagt, auch er könne erlöst werden. Da sie zum Strom zurückkehrten, saß der Nix am Ufer, trauerte und weinte. Die Kinder sagten: Weine nicht so, du Nix, unser Vater hat gesagt, daß auch dein Erlöser lebt. Da nahm der Nix seine Harfe und spielte lieblich bis lange nach Sonnenuntergang.

Nirgends in unsern Sagen ist nach Jakob Grimm, so bedeutsam ausgedrückt, wie tief innerlich das Christentum in der Seele des Volkes Wurzel geschlagen hat. Und doch wie mild und freundlich bleibt das Volk den alten heid-

nischen Unholden gesinnt! Es bleibt ihnen treu genug, auch sie an den Gütern des neuen Lebens teilnehmen zu lassen. In der Spielmannsdichtung des Mittelalters weist der Zwerg Alberich, der auch wunderbar die Harfe zu spielen versteht (vgl. das mittelhochdeutsche *albleich* Elfenlied und Elfentanz), den Helden an, die feindlichen Heiden zu schonen und sie zur Taufe zu führen; der Spielmann scheut sich auch nicht, aus dem altheidnischen kleinen Unhold einen Engel Gottes zu machen oder uns der Gottesfurcht der Riesen zu versichern (wie im König Rother). Umgekehrt erging es den getauften Imperatoren des Römerreichs, welche der Senat von Rom unter die heidnischen Götter des Olymp versetzte.

Der alte Glaube der heidnischen Ahnen verwächst unmerklich mit den aus der Fremde gebrachten christlichen Vorstellungen. Das Christenthum war willig, ohne gewaltsame Umwälzungen, bei den Germanen aufgenommen worden. Mit dem offenen Sinn, der die Deutschen stets im Verkehr mit den Fremden ausgezeichnet hat, sind sie den römischen Priestern und Bischöfen entgegengetreten. Noch mehr mußte ihr Vertrauen sich steigern, wenn Landsleute oder Stammgenossen gegen die heidnischen Götter und heidnischen Bräuche eiferten. Den Germanen ist das Christentum vorwiegend von Germanen gebracht oder vermittelt worden. Es setzte scharfe deutsche Hiebe, vielfach hat Blut die heimatliche Erde getränkt, aber die Opfer waren gering, wenn wir an die Schreckensbilder denken, die im weiten römischen Reich den Uebertritt der römischen Bevölkerung zum Christentum begleitet haben. Nichts war dem Germanen so heilig, als der unerschütterte Bestand seines Rechts und seiner Sitte, die das alltägliche Leben der Gemeinde regelten und sicherten. Glaubensfreiheit herrschte in allen germanischen Ländern. Erst als die Satzungen und

Einrichtungen des Volkes in Gefahr kamen, hat der Germane den Kampf aufgenommen und hat nur der Uebermacht nachgegeben. Die Missionare der Kirche waren jedoch so einsichtig, in den germanischen Ländern vorerst möglichst schonend vorzugehen, auf die heidnischen Traditionen Rücksicht zu nehmen, wo sie nicht schroff gegen die Ordnung der Kirche verstießen, wenn nur die Täuflinge im Namen Gottes ins Wasser getaucht, dem Heiland Treue gelobten, das Bekenntnis und Gebet des Priesters nachzusprechen und seinem Gesang mit Kyrieeleison zu folgen lernten. So kam es, daß in den ersten christlichen Jahrhunderten Heidnisches und Christliches bunt gemischt in den Gemütern zusammenschmolz, und erst die einheimische Gesetzgebung des Reichs und der einzelnen Landschaften, indem sie auf die alten Bräuche empfindliche Strafen setzte, das Anstößigste wegfegte. Heidnisches Geröll liegt heute noch in mächtiger Schicht auf germanischem Boden; der Strom der Völkerwanderung hat es weithin über den Erdteil getragen, und je weiter wir in der Geschichte rückwärts gehen, um so ergiebiger ist die Ausbeute an Denksteinen, die das volle Gepräge des Heidentums bieten.

Die Christianisierung der Germanen hat bei den ursprünglich im äußersten Osten seßhaften Stämmen der Goten, Gepiden, Wandalen, Heruler, Rugier begonnen. Schon um die Wende des 2. und 3. Jahrhunderts sind Gotenscharen an der untern Donau in die südliche Kulturwelt eingebrochen. Raubzüge nach den christlichen Provinzen Kleinasiens führten Bekenner der Heilslehre in ihre Mitte. Aus einer christlichen kleinasiatischen Familie stammte denn auch der erste Bischof der Goten, der ehrwürdige Wulfila (ca. 311—383), der eine kleine westgotische Kolonie am Balkan zum Christentum

erzogen und für dieselbe die heilige Schrift in die Muttersprache übertragen hat. Der Geschichtschreiber der Goten, Jordanes, berichtet uns ausdrücklich, daß von den Westgoten das Evangelium bei den übrigen ostgermanischen Stämmen verbreitet worden ist: Missionare aus dem eignen Volk haben die Stammverwandten für die neue Lehre gewonnen. Das Bekenntnis des Wulfila und seiner Schüler war das arrianische. Ihm huldigten lange die Wandalen in Afrika, die Goten in Spanien und Südfrankreich (unter ihrem Einfluß später auch Burgunder), Sweben in Spanien, Langobarden in Italien, sowie Reste verwandter Volksstämme, die im Südosten des heutigen deutschen Gebietes sitzen geblieben waren. In der zweiten Hälfte des 5. Jahrhunderts predigte hier, im Salzburgischen, unter arrianischen Rugiern, die imponierende Kraft eines Severin, vor dessen eindrucksvoller Erscheinung das wilde Herz rauher deutscher Soldatenhäuptlinge gezittert hat. Um dieselbe Zeit beugte sich auch der ehrgeizige Franke Chlodowech unter das Kreuz und ließ sich am Weihnachtsfest des Jahrs 496 taufen. Die Großen der römischen Kirche jubelten, als trotz aller Gegenanstrengungen der benachbarten arrianischen Westgoten, der König sich für das katholische Bekenntnis seines Lehrers Vedastus entschied.

Hundert Jahre später nimmt der Pabst in Rom, es war Gregor I., die Bekehrung der Germanen planmäßig in die Hand und schickt seine Sendboten nach dem von deutschen Stämmen (Angelsachsen) besiedelten Britannien. In Kent faßt das Evangelium zuerst festen Fuß, und dort empfängt Augustin von Gregor I. seine Instruktion, wie die Bekehrung ins Werk gesetzt werden solle. Der Pabst verbietet die heidnischen Tempel zu zerstören, nur die in denselben befindlichen Götzenbilder mußten vernichtet, die Tempelräume

mit Weihwasser besprengt, Altäre gebaut, Reliquien niedergelegt und dann die Bauten zu christlichen Kirchen verwendet werden. Das Volk sollte die gewohnte Stätte des Gottesdienstes auch in Zukunft aufsuchen, die Opferfeste sollten in Volksfeste zu Ehren der Heiligen umgeändert, und bei Speise und Trank unter Danksagung gegen Gott in Fröhlichkeit gefeiert werden. Es sei unmöglich, auf einmal den Heiden alles zu nehmen, er empfehle allmählich, von Stufe zu Stufe fortzuschreiten. Solche Taktik mußte Erfolg haben. Sie ist auch lange Jahrhunderte durch wiederholt worden. Es ist nichts anderes, wenn zahlreiche weltliche Volkslieder im 15. und 16. Jahrhundert geistlich umgedichtet oder verpönten Tanzmelodien religiöse Texte unterlegt worden sind. Die Lieblingsweisen, von denen das Volk nicht lassen wollte, haben erfolgreich die kirchliche Reform, die der Text predigte, vermittelt, wie der Gottesdienst innerhalb der Mauern eines Heidentempels das Bekehrungsgeschäft außerordentlich erleichtern mußte.

Leicht werden die Frauen der Könige des Landes für den frommen Dienst gewonnen. Von Kent aus zieht das Christentum immer weitere Kreise. Schon nach wenig mehr als 50 Jahren sind die angelsächsischen Reiche mit den christlichen Einrichtungen versehen. Nicht überall vollzog sich der Umschwung mit solchem Ernste wie bei dem durch Lebenserfahrungen geschulten Edwin, dem König der Northumbrier. Eingehende Erwägungen und Beratungen mit seinen Beamten lassen ihn erkennen, daß der Christenglaube auf die Rätsel des Lebens, welche seine Seele bewegen, befriedigendere Antwort zu geben vermöge, als die Weltanschauung, der er bisher gehuldigt. Er wehrt es nicht mehr, als der heidnische Oberpriester selbst die heidnischen Gebote

bricht und Feuer an die Tempel legt. Allerdings hatte zuvor der Bischof der Königin mit den innersten Geheimnissen des Königs ein Spiel getrieben, an dessen schlau berechnete Täuschung seine ernste, ahnungslose Seele niemals geglaubt hätte. Es scheint, daß er den frommen Betrug des Priesters niemals erfahren hat.

Bald war der einheimische Klerus in England das gehorsamste Werkzeug des Pabstes, der die Bekehrung der Germanen nicht mehr aus dem Auge ließ. Jetzt wurden die deutschen Stammlande, die Gaue der Friesen, Franken, Alamannen, Baiern, Sachsen mit Missionaren vorwiegend aus England beschickt. Doch ging nicht alles so glatt von statten, wie man es in Rom gerne gesehen hätte. Es machten dem Regiment des Papstes auf deutschem Boden gewisse Gegenströmungen viel zu schaffen, die in der eifrigen, erfolgreichen Thätigkeit der sogenannten Schottenmönche zur Geltung kamen. Diese anspruchslosen, keltischen Sendboten aus Britannien verbreiteten die ketzerischen Lehren ihres heimatlichen, von Rom unabhängigen Christentums, und stellten überall sich und ihre Bekenner den Boten des Pabstes entgegen. Dem Glaubenseifer eines Bonifatius gelang es erst, sie unschädlich zu machen. Im Jahre 716 landete er zum erstenmal auf friesischem Boden. Seit 722 predigte er in Hessen, seit 723 in Thüringen (versuchsweise auch bei den Sachsen) mit gutem Erfolg. Es gelingt ihm in Baiern seit ca. 735 die außerordentlich ungeordneten Zustände hierarchisch zu ordnen. Seine hauptsächlichste Sorge war indessen das Frankenland, von dem es damals hieß, man finde zwar den Glauben daselbst, aber leider von den Werken keine Spur. Er ist es, der das kirchliche Leben organisiert, und mit dem Mönchtum zusammen das religiöse Bewußtsein gekräftigt hat. Der

edle, opferfreudige Mann hat nach bestem Gewissen gearbeitet und nur Undank geerntet. Lebensmüde geht er nochmals unter die heidnischen Friesen, unter deren Streichen er am 5. Juni 755 den Märtyrertod, den er gesucht, gefunden hat. Ein größerer ist nach ihm gekommen. Karl der Große greift auf dem Wege der Gesetzgebung ein, das deutsche Volk planmäßig zu einem christlichen heranzubilden, christlichem Brauch in Haus und Familie eine Stätte zu bereiten, sein Ideal eines christlichen Staates durchzuführen. Von dieser Idee getragen, setzt er alles daran, den kraftvollen Bestand des Heidentums im Sachsenland zunichte zu machen. Gleich im ersten, auf dem Reichstag zu Worms (im Jahr 772) beschlossenen Feldzug läßt er den heiligen Wald, in dem sich die Irmensäule befand, niederbrennen, verteilte sein zahlreiches, geistliches Gefolge über die sächsischen Gaue, erzielte aber erst nennenswerte Erfolge, als im Jahre 785 Widukind sich zur Taufe demütigte.

Gleichzeitig, es war auf dem Reichstag zu Paderborn, wurden jene blutigen Bestimmungen festgesetzt, die notwendig waren, um in das heidnische Land die kirchlichen Einrichtungen möglichst rasch und nachhaltig einzubürgern. Es wurde gesetzlich verlangt, dem Christengott eben solche, ja noch höhere Verehrung zu erweisen als den heidnischen Göttern, es wurde verboten zu opfern, Opferfleisch zu genießen, die Toten zu verbrennen, überhaupt länger heidnischen Sitten und Bräuchen zu huldigen. Todesstrafe wartete des Uebertreters, morte moriatur klingt als schauriger Refrain durch zahlreiche Gesetzesparagraphen. So wurde erreicht, daß schon unter Ludwig dem Frommen von Hamburg aus die Mission nach Schleswig und Jütland, weiterhin sogar bis nach Dänemark und Schweden geleitet werden konnte.

Der richtige Mann für diese kühnen Unternehmungen war unter den Klosterleuten von Corvey gefunden worden. Von hier zieht der Kaiser den Mönch Anskar an seinen Hof und stellt ihm die Vollmacht als Missionar des Nordens aus. An Anskars Namen knüpfen sich alle Fortschritte des Christentums nördlich der Eider bis zu seinem 865 erfolgten Tode. Rimbert, sein Schüler und Gefährte, dem wir auch die Lebensbeschreibung des Anskar verdanken, setzt das Werk rüstig fort. Allein mit Beginn des 10. Jahrh. gerät das Bekehrungsgeschäft ins Stocken. Es soll sich damals in den nordischen Reichen nur so viel vom Christentum erhalten haben, daß man dasselbe als nicht völlig erloschen bezeichnen dürfe. Dänemark stellt zwar bald eingeborene Missionare, ein neuer Aufschwung erfolgt aber erst unter König Knut, der wie einst Karl der Große, das Ideal eines christlichen Herrschers zu verwirklichen strebt. Am hartnäckigsten blieb die Masse des Volks noch heidnisch in Schweden. Hier stand der große Tempel von Upsala im 11. Jahrh. noch in voller Pracht mit dem ewig grünen Baum und der unheimlichen Opferquelle, in welche die Leichen der Geschlachteten versenkt wurden. Alle neun Jahre fand ein großes allgemeines Opferfest daselbst statt. Adam von Bremen erzählt, sein Gewährsmann habe in nächster Nähe des Tempels einen hochheiligen Wald gesehen, an dessen Bäumen im ganzen 72 Menschen, Hunde und Pferde zum Opfer aufgehängt worden seien. Bis ins 13. Jahrhundert reichen die Nachrichten vom Bestande des Heidentums in Schweden.

Im skandinavischen Westen hatte die Mission größere Erfolge. Hakon, der Sohn des Haraldr Schönhaar war in England erzogen, getauft, und dadurch die angelsächsische Kirche in Verbindung mit Norwegen gebracht worden. Die

eifrigen Bestrebungen des Königs für die Ausbreitung des Christentums waren allerdings verfrüht. Erst mit dem Regierungsantritt des Olafr Tryggwason (995), der 993 gleichfalls in England getauft worden war, wurde das Heidentum mit aller Macht bekämpft, Landschaft um Landschaft gezwungen, dem Christenglauben sich zu unterwerfen. Bei dem sehr fühlbaren Mangel an Geistlichen konnte jedoch von einer Bekehrung im strengen Sinne nicht die Rede sein. In den entlegenen Gebirgsgegenden opferte man wie zuvor den alten heimischen Göttern. Als vollends Olafr schon im Jahr 1000 den Tod fand, verfiel das Christentum und jeder konnte wiederum glauben, was er wollte. Diesem Zustand machte Olafr der Heilige ein Ende, als er 1014 überraschend von England her in der Heimat landete. In seiner rücksichtslosen Strenge brachte er es dahin, daß alles Volk gelobte, die christlichen Gebote zu halten, im Jahre 1031 sogar beschloß, den kurz zuvor verstorbenen König heilig zu sprechen und seinen Jahrestag alljährlich als den des Nationalheiligen zu feiern.

Inzwischen war auch das äußerste Island, das wiederholt von Missionaren besucht worden war, dem Heidenglauben untreu geworden. Im Jahr 1000 hatte Olafr eine Botschaft nach der Insel geschickt, mit dem Auftrag, im Interesse des Christentums zu wirken. Es war gerade große Volksversammlung, als die Männer anlangten. Hätte der besonnene Teil der Heiden sich nicht ins Mittel gelegt, so wäre es sofort zu blutigem Zusammenstoß gekommen. Dies unterblieb. Allein am folgenden Tag drang der Gesetzessprecher der Insel mit einer patriotischen Rede durch, in der er im Interesse der Staatseinheit für gesetzliche Annahme des Christentums eintrat. Sie sollten ein

Volk zusammen bleiben, alle unter einem Gesetz und unter einem Glauben. Jedermann auf Island, groß und klein, sollte die Taufe empfangen; soweit jedoch die alten Gesetze Islands nicht offen gegen das Christentum verstießen, sollten auch diese bestehen bleiben. Die staatsmännische Klugheit des Gesetzsprechers (*þorgeirr* war sein Name) hat es fertig gebracht, ohne irgend welche Gewaltthat, ohne Rückschlag die Umwandlung der alten Lebensformen ins Werk zu setzen. Der Existenz des Staats, der Gemeinde wie des einzelnen hat der Germane auch seine Religion geopfert. Märtyrer des Glaubens hat es im deutschen Heidentum nicht gegeben, nur ganz vereinzelt wird uns berichtet, daß die Treue gegen die alten Götter auch im Tode nicht gewankt habe. Was Th. Mommsen von der Religion der alten Römer gelegentlich bemerkt hat, gilt auch für die Germanen, daß die Religiosität nichts anders gewesen ist als der in sacraler Form zu Tage tretende Patriotismus.

Die Götter.

Uralte religiöse Vorstellungen und Namen hat der Germane gemein mit den ihm verwandten Völkern in Asien und Europa. Er hat sie zweifellos aus der Urheimat mitgebracht. Die Erfahrungen des Volkes in der Geschichte, auf den Wanderungen in der grauesten Vorzeit, in den Ereignissen, die über das seßhafte Geschlecht dahingegangen sind, haben gleichfalls ihren Niederschlag in der Mythologie gefunden. Solange die Massen in Bewegung waren, solange Jahr um Jahr die Sternbilder am nächtlichen Himmel wechselten, hatten die Nomadenhorden andere Wünsche zu ihren

Göttern, als da die Familie im altererbten Gehöfte sichere Wohnstätte besaß und die Gemeinsamkeit der Interessen die einzelnen zur Gemeinde vereinigt hatte. Aus dieser letzteren Periode mag es wohl stammen, daß die göttlichen Wesen so eng und innig mit dem öffentlichen Leben der Germanen verknüpft sind. Wenn in diesem öffentlichen Leben seit dem ersten Auftreten der Germanen innerhalb der uns bekannten Geschichte Krieg und Kriegsleidenschaft die Gemüter besonders mächtig ergriffen hat, ist es nicht, als hörten wir gleichsam den Herzschlag dieser Periode, wenn in Götter- und Heldensage immer wieder die Ideale des Kriegers dem Lied des Sängers den Schwung verleihen? Es folgt die Periode der sogenannten Völkerwanderung, deren Anfänge in vorchristliche Jahrhunderte reichen. Der germanische Held, wie wir uns seinen Typus gerne vorstellen, hat seine Prägung in eben dieser Periode deutscher Geschichte erhalten. Es unterliegt keinem Zweifel, daß in den langen Jahrhunderten der Völkerwanderung der germanischen Nation ihre specifische Eigenart anerzogen worden ist, und wir werden nicht irren, wenn wir auch das Gesamtbild des germanischen Götterglaubens als Reflex der bildungsreichen Wanderjahre auffassen.

Vieles ist älter. Die Verehrung persönlich gedachter Götter reicht bis in die Mythologie des indogermanischen Urvolks zurück. *Ziu* ist dem Namen nach vollständig derselbe wie der altindische *Dyaus,* der griechische Διευς = Ζεῦς, der römische *Juppiter* (Gen. *Jovis* aus *Diovis*). Die bei den Skandinaviern übliche Gesamtbenennung der Götter nom. pl. *tívar* entspricht genau dem lateinischen *divus,* altindischen *devas,* lithauischen *dëvas,* altirischen *dia*. Zu unserem deutschen Worte „Gott“ gehört wahrscheinlich das altindische

Adjektivum *ghoras*, schrecklich, scheueinflößend, ehrfurchtgebietend, das als Beiwort der Götter im Veda begegnet. Danach scheint auf das Verhältnis des Indogermanen zu seiner Gottheit erwünschtes Licht zu fallen. Es war für ihn ein Wesen, dessen Macht er fürchtet, dessen Hilfe er in Ehrfurcht erbittet. Noch Tacitus sagt von den Germanen seiner Zeit: *deorum nominibus appellant secretum illud, quod sola reverentia vident.* Cäsar kennt *dii immortales* der Germanen, um so irrtümlicher ist es, wenn er zu wissen glaubt, als Götter gelte den Deutschen nur das Sichtbare, das ihnen greifbaren Nutzen bringe: Sonne, Mond, Feuer. Der viel besser unterrichtete Tacitus nennt uns bereits eine Reihe deutscher Götter mit römischen Namen, die sehr leicht auf ihre germanischen Träger zu deuten sind. Auch zu ihm war bereits Kunde davon gelangt, daß die Germanen mit ihren Göttern den Ursprung ihrer Nationalität verknüpft glaubten.

Als oberste ordnende Gewalten erscheinen die Götter in dem skandinavischen Wort *rǫgn, regin,* das auch im altsächsischen Dialekt noch erhalten ist und im gotischen in altertümlicherer Form als *ragin* (Ratschluß) und davon abgeleitet *ragineis* (Ratgeber), *raginôn* (regieren) begegnet. Ähnlich kommen die ebenmäßigen Einrichtungen der Götter in dem altsächsischen und angelsächsischen Wort *metod, meotod* zum Ausdruck, wie noch mittelhochdeutsche Dichter in ähnlichem Sinne unser (zu Grund liegendes) Wort „messen" gebrauchen. Bei den Goten und Skandinaviern findet sich eine Bezeichnung der Götter, die vielleicht etymologisch zu dem altpersischen *anhu* (Herr) gehört: got. *ansis,* anord. *æsir* (Asen = die Heroen); im Angelsächsischen und Altfriesischen entspricht nom. pl. *ése,* im Althochdeutschen gehören zu demselben Wort Namensformen wie *Anshelm, Anshild* ꝛc. Im Skandina-

vischen ist dazu auch ein Femininum *ásynjur* (Asinnen, Göttinnen) gebildet, während in den übrigen germanischen Sprachen besondere, die Göttinnen umfassende Namen nicht gebildet worden sind außer ahd. *gutin*, ags. *ȝyden* Göttin. Bezeichnenderweise ist das Wort Gott ursprünglich neutralen Geschlechts (masculina und feminina umfassend) gewesen. Merkwürdig ist, daß in skandinavischen Gedichten die Götter zuweilen als *bǫnd, hǫpt* (Bande, Hafte) benannt werden.

Lateinische Ueberlieferungen erzählen von den heidnischen Göttern zuweilen als von einem *collegium* oder *senatus divinus*, wie alte Lieder berichten, daß die Götter nach Art und Weise irdischer Herrscher zu ihren Gerichtsstühlen reiten, um gemeinsam über die großen Angelegenheiten der Weltordnung zu beraten und zu beschließen. Ihre Wohnungen liegen alle beisammen, von einer mächtigen Mauer geschirmt; das Land heißt *Asgarðr* (Göttergehöfte). Davon verschieden und getrennt gab es, wie die Eddalieder melden, eine andre Welt, *Vanaheimr* geheißen (Welt der Wanen). Einzelne dieser Wanen sind unter die Asen aufgenommen worden, nachdem dieses zweite Götterkollegium mit ihnen Krieg geführt und Frieden geschlossen hatte, sowie durch Heirat und Verträge in ein nicht näher bekanntes Verhältnis zu ihnen gekommen war. Altnord. *Vanir* bedeutet die Glänzenden (mit lateinisch *Venus* verwandt?), das Adj. *wanum* wird im Heliand gern von glänzenden Lichterscheinungen (z. B. Engel) gebraucht. Die Weisheit der Wanen wird hervorgehoben, es scheint aber nicht, daß sie an der weltregierenden Thätigkeit der Asen teilgenommen, in gleichem Maß wie diese religiöse Verehrung genossen haben. Wanen erscheinen als Herren der Zauberei, Elfen sind ihnen dienstbar. Vermutlich bedeutet also ihre Aufnahme unter die Asen die Erhebung

ursprünglich untergeordneter Wesen zu göttlicher Würde, zu der sie jedoch nur bei den Nordgermanen gelangt sind. Möglicherweise wurden die Wanengötter aus dem Götterkreis fremder Völkerstämme (Finnen?) in den der Nordgermanen aufgenommen, wie es eine Konsequenz der Einigung Italiens unter römischer Hegemonie war, daß wir späterhin sämtliche italischen und griechischen Götter als römische anerkannt finden. Bei den übrigen deutschen Stämmen ist von Wanengöttern nichts Sicheres bekannt.

Es ist keinem Zweifel unterworfen, daß die reichhaltigen mythologischen Ueberlieferungen Skandinaviens, wie sie in erster Linie in den Eddaliedern auf uns gekommen sind, nicht zugleich als Spiegelbild deutscher Religionsformen betrachtet werden dürfen. Auch enthält die Edda nicht etwa die Religionsbegriffe des nordischen Heidentums, sondern mit scharfem Gepräge der nördlichen Heimat eine mythologische Kunstpoesie, die an all dem vorübergegangen ist, was einen schicklichen Stoff zu Dichterbildern nicht gewährte und uns Nachrichten über die Verehrung der Götter, über Kultusgebräuche, Opfer u. ähnl. vermissen läßt. Der Vorrat echter Glaubensvorstellungen ist ein sehr beschränkter, zahlreiche Eddamythen stammen aus den letzten Jahrhunderten vor Einführung des Christentums und sind die kunstmäßige Arbeit phantasiereicher Dichter, deren Gebilde ein durch Natur und Geschichte der Heimat bedingtes, eigentümliches Erzeugnis des skandinavischen Nordens darstellen. Die nordischen Götterverhältnisse geben keineswegs die alleinige Richtschnur. Allein je weiter wir in die Mythologie unseres Volkes und Vaterlandes eindringen, um so unzulänglicher erscheint es, sich auf die Grenzen unserer Heimat zu beschränken. Der Gesichtskreis muß sich auf alle diejenigen

Völker erweitern, welche die Sprachverwandtschaft als Glieder des großen germanischen Gesamtstammes erweist. Darunter nehmen die Völker des skandinavischen Nordens die vorzüglichste Stelle ein, und vieles was bei uns zerstückelt und halb erloschen ist, erscheint in ihren Denkmälern ganz und klar.

Doch ist in Behandlung des Stoffes die peinlichste Vorsicht geboten. Erstens sind die Überlieferungen heutigen Volksaberglaubens und heutiger Volkssitte vielfach erst im Gefolge des Christentums importiert worden, die folgende Darstellung hat sich denn auch so sehr nur irgend möglich auf die aus den Litteraturdenkmälern bekannte Mythologie des Altertums beschränkt. Neuere Untersuchungen haben uns jedoch belehrt, daß auch alte Quellen bereits durch christlichen Einfluß getrübt worden sind. Wenn dies auch in dem Umfang, wie man angenommen hat, nicht richtig ist, kann doch die Thatsache selbst nicht bestritten werden. Außerdem sind die Göttergestalten der nordischen Dichtung vielfach Allegorien, bildliche Aeußerungen dessen, was unbildlich vom Sänger gewußt, doch nicht ins nackte Wort gefaßt und abgezogen werden durfte. Man kennt die plastische Fülle, mit der die Phantasie des skandinavischen Dichters begabt war. Sein Auge heftete sich auf das Gebirg, bis die beschneiten Felstürme menschliche Züge annahmen und der Eis- oder Steinriese schweren Tritts herangewandelt kam, er versenkte sich in den Glanz der Frühlingsflur oder des Sommerfeldes, bis Freyja mit dem leuchtenden Halsschmuck oder Sif mit dem wallenden Goldhaar hervortrat (L. Uhland).

Wo wir die einzelnen Götter entschleiert erfassen, tritt uns ein siegreicher Geist entgegen, der über die wilde Kraft und über den rohen Stoff gestellt ist, ein Geist,

der bekämpft und bändigt, nur selten sittlich erhebt, noch seltener zu Idealen begeistert. Strenge Notwendigkeit der Unterordnung ist im Götterglauben der Germanen noch nicht zu edler sittlicher Freiheit und Schönheit aufgeblüht. Die Übermacht des Geistes ist nur eine solche der Intelligenz, vor deren Tribunal Liebe und Haß, Treue und Verrat nicht nach ewigen unwandelbaren Gesetzen, sondern nach den Geboten des augenblicklichen Vorteils ihren Urteilsspruch finden; der Begriff der Schuld ist über dem der Klugheit noch nicht zur vollen Geltung gekommen. Selbst die fluchwürdige That findet nicht immer ihren Rächer, wenn auch dunkle Ahnungen aufsteigen, daß einem solchen Naturzustand ein höheres Gesetz übergeordnet ist, dessen unerbittlichem Schicksal auch die Götter zur Strafe verfallen. Bezeichnenderweise ist das erbarmungslos zermalmende Fatum vom Dichter in die Hand übermächtiger Riesenkräfte gelegt.

Feindliche und freundliche Gewalten.

Auch die Götter müssen sterben. Der Todesschatten der Vergänglichkeit ist über sie gefallen. Tiefsinnige Betrachtung hat im Leben der Menschen und Götter die Zukunft als Verhängnis erkannt und eine Schicksalsmacht postuliert (althochd.[1]) *Wurt,* altsächs.[1]) *Wurth,* angelsächs.[1]) *Wyrd,* altnord.[1]) *Urðr*), die allein von Anbeginn der Dinge Gegenwart und Zukunft überdauert, Menschen- und Göttergeschlechter kommen und gehen läßt. Nur bei den Skandinaviern finden wir die Anschauung vertreten, daß unter dem Schicksal persönliche Mächte zu verstehen seien. Drei Schwestern, mit unerklärtem Namen

[1]) Im folgenden abgekürzt: ahd., as., ags., anord.

Nornen genannt (vgl. engl. weird sisters), versinnbildlichen den Glauben, und vereinigen mit tiefstem, geheimnisvollstem Wissen die größte natürliche Kraft. Sie sind Riesinnen.

Kraft und Intelligenz ist überhaupt das Rüstzeug der Riesen. Aber während dem Verhängnis der Nornen gegenüber jede Wertschätzung verstummt, ist das Verhalten der Riesen gegen Götter und Menschen als ein vorwiegend feindliches betrachtet worden. Es zieht sich ein schroffer Gegensatz der Riesen zu den bildenden und ordnenden Gewalten der Götter durch die gesamte nordische Mythenwelt. Riesen sind es, welche die Existenz, den Segen der Ordnung und Sicherheit der menschlichen und göttlichen Gesellschaft gefährden. Ihrem Wissen und ihrer Stärke vermag nur kluge Energie beizukommen. Kraft und Geschicklichkeit, im göttlichen Helden aufs glücklichste gepaart, sind der ungeschlachten Masse und vertrauensseliger Regelweisheit je als einzelnen Gegnern immer überlegen.

Meist freundlich und hilfreich ist das Volk der Zwerge (oder Elfen, anord. *dvergar, alfar* etymol. = Sanskrit *ṛbhu*), in deren Wesen weniger die Kraft als die Kunstfertigkeit gesucht worden ist, wie sie im alltäglichen Leben ihre unentbehrliche Rolle spielt. Zu ihrem Geschlecht (anord. *ljósalfar, dǫck-* oder *svartalfar*) gehörten all die bösen und guten Geister (anord. *vættir* Wichte), die in Haus und Hof, Wald und Feld ihr Wesen trieben. Nach dem Muster von ags. *cofȝodas* penates, haben wir in unseren Koboldenursprünglich unsichtbare Schirmer des Hauses (*cof*) zu sehen. Das Land war voll davon. Speziell im Hause und in der Heimat walteten mütterliche Schutzgottheiten, wenn die *matres, matronae* der in Germanien gefundenen lateinischen Inschriften auch auf deutschen Brauch bezogen werden dürfen; das deutsche Wort mag ahd. *itis* gewesen sein (as. *idis*, ags. *ides*) mit dem anord. *dís*

wahrscheinlich gleichbedeutend. Im Kult hatten sie eine weitaus größere Rolle gespielt als unsere Quellen ahnen lassen. Die Opfer, die ihnen gebracht wurden (anord. *dísablót*), sind noch ein letztes bedeutsames Zeugnis. Ihnen nächstverwandt waren weibliche Schutzgeister, Schutzengel (anord. *fylgjur*), die der Gläubige in seinem Gefolge wähnte. Ein solch persönliches Verhältnis des Einzelnen zu unsichtbaren Mächten ist aus einer Art Ahnenkult erwachsen; selbst die abgeschiedenen Familienmitglieder pflegte man durch Opfer zu ehren. (Die Geister der Verstorbenen wurden auf Island *áss* genannt wie die Götter.) Aufs engste hängt zweifellos hiemit auch der Gespensterglaube zusammen, erzählte man sich doch, daß in den Gräbern böse Geister wohnten (anord. *draugar*), die allen Unstern verschuldeten. Rings um sich sah der heidnische Germane ein reich gegliedertes Geschlecht von Unholden eingenistet, gegen dessen unheimliche Tücke er sich nur durch eifrig gepflegte Zauberkunde schützen zu können vermeinte.

Götterverehrung.

1) Tempel.

Kein Denkmal ist auf uns gekommen. Keine Hallen, kein Götterbild, kaum ein Opfergerät scheint germanischer Boden im Schoße zu tragen, nirgends ist ein Bauwerk stehen geblieben, in welchem heidnische Männer ihren Göttern Verehrung gezollt haben. Sämtlich scheinen dieselben von den Missionaren der Bekehrungszeit zerstört worden zu sein, bekommen wir doch häufig genug zu hören, daß bald da bald dort Feuer an die heidnischen Tempel gelegt worden sei.

Doch ist es nicht unmöglich, daß älteste christliche Kirchen in skandinavischen Landen im Stil der Tempel gebaut worden sind, daß uns z. B. ein altertümlicher Rundbau auf Bornholm, eine Holzkirche in Norwegen Anschauung von den alten heidnischen Holzbauten gewährt. Solche werden uns wiederholt geschildert.

Danach war der skandinavische Tempel ein vierkantiges Langhaus mit halbrundem Chorschluß (Apsis), der von außen sichtbar war, ursprünglicher soll jedoch reiner Rundbau gewesen sein. Das Baumaterial bestand meist aus Holz, wahrscheinlich mit Schnitzereien wie an alten nordischen Holzkirchen aus dem 12. und 13. Jahrhundert. Ein Tempel von 120′ Länge und 60′ Breite war auf Island etwas Außerordentliches. Das Haus war durch einen Zaun eingefriedigt, an den Wänden mit Gucklöchern versehen, mit Wandteppichen behängt und zuweilen auch mit edlen Metallen ausgeschmückt. An der Thüre hing ein Ring. Innerhalb der Tempelthüren waren Säulen, in die heilige Nägel eingeschlagen waren; im halbrunden Ausbau standen die Götterbilder. Zu Tacitus Zeit sollen die Germanen Bilder von ihren Göttern noch nicht gekannt haben. Später werden sie häufig erwähnt. Sie waren meist aus Holz, selten aus Stein in Menschenform gebildet, mit Kleidern behängt, zuweilen mit Gold und Silber geschmückt und auf ein Postament gestellt. Die Verehrung der Götter im Hause heftete sich an die Götterbilder, die am Sitzplatz des Hausherrn eingeschnitzt waren, kleinere Bilder wurden auch als Amulette getragen. Im Tempel scheinen meist mehrere Götterbilder vereinigt gewesen zu sein. Vor ihnen befand sich der Altar, mit Eisen beschlagen, auf ihm brannte das geweihte, nie verlöschende Feuer. Ein offener Ring sollte daselbst

liegen, bei dem alle Eide geschworen wurden. Der Priester tauchte ihn in das Blut der Opfertiere und hatte ihn bei allen festlichen Zusammenkünften zu tragen. Auf dem Altar stand außerdem eine große kupferne Blutschüssel, darin ein kleiner Wedel, um das in der Schüssel gesammelte Opferblut auf den Altar zu streichen. Außerhalb des Gebäudes gehörte noch in der Regel ein größerer oder kleinerer Wald dazu und im Wald eine unheimliche Opferquelle, in der die Opferleichen versenkt wurden.

Je weiter wir im Altertum zurückgehen, um so mehr löst sich das, was wir uns als gebautes Haus denken, auf in eine heilige, von Menschenhand unberührte, durch die Bäume des Waldes gehegte und gefriedigte Stätte. Tacitus weiß von Tempeln bei den Germanen, jedoch am eindrucksvollsten wurde seine Seele berührt von der frommen Sitte, in schattiger Waldesstille den Göttern zu dienen. Die schlichte Pracht des weiten deutschen Waldes schien dem Römer eine unvergleichlich würdigere Gottesstatt, als der Pomp antiker Götterpaläste. Heiliger Hain scheint in ältester Zeit die allgemeinste, wenn auch nicht einzige Tempelform gewesen zu sein. Noch in den christlichen Jahrhunderten zeugt dafür das altgermanische Wort ahd. *haruc*, ags. *hearg*, anord. *hǫrgr*, das ursprünglich Wald bedeutend, später auch für Tempelbauten gebraucht wurde. Der Tempel war in erster Linie heiliges Asyl, wo ewiger Friede auch den Friedlosen schützte, und Waffen zu tragen verboten war, die Sprache hatte dafür das Wort ahd. as. ags. *wîh*, anord. *vé*, im Heliand wird der jüdische Tempel auch *friduwîh* genannt. Bezeichnenderweise ist von diesem Wort auch der germanische Altar benannt, german. **wîhabiuda* (wörtlich = Tempeltisch), wie es uns in ags. *weobed* (Altar) überliefert ist. Dagegen wird got. *alhs*, ahd. *alah*

(z. B. Ortsnamen wie Alahstat), agſ. *ealh*, *ealhstede* den Tempelbau bezeichnen, wie dies für agſ. anord. *hof* ſicher iſt und bei got. *gudhûs*, anord. *goðahús*, *blóthús*, ahd. *plôzhûs*, *plôstarhûs* (Opferhaus) ſchon im Worte liegt.

2) Opfer.

Die gottesdienſtlichen Angelegenheiten waren mit dem Staatsweſen aufs engſte verknüpft. Der König iſt als ſolcher Hüter und Herr des Tempels, vermöge ſeines göttlichen Charakters iſt er zugleich der oberſte Prieſter des Landes. Mit dem altgermaniſchen Glauben hing es zuſammen, wenn für allgemeines Volksunglück wie Kriegs- und Hungersnot der König verantwortlich gemacht und in ſolchen Fällen ſeine Schuld gegen die Götter nur im Opfertod geſühnt werden konnte. Scheu vor einer höheren Macht im Königsgeſchlecht war es, wenn die Dänen es nicht über ſich brachten ihren König wie gewöhnliche Sterbliche zu feſſeln, vor dieſer äußerſten Schmach ſchreckte die Königstreue zurück: ehrenvoller war blutige Hinrichtung, erzählt uns Saxo Grammaticus. Dieſe ſelbe Vereinigung der weltlichen und geiſtlichen Angelegenheiten tritt auch in den kleinern und kleinſten Verwaltungsgebieten im Gau und im Kreis zu Tage. Die Funktionen des leitenden Beamten ſchließen die des Prieſters ein. *Gudja* heißt dieſer im Gotiſchen (abgeleitet von *gud* Gott), *guði* (ſpäter *goði*) bezeugen uns für Dänemark Runeninſchriften, im ahd. iſt *cotinc* (tribunus) vollſtändig Bezeichnung einer weltlichen Würde geworden. Aufs engſte verbindet ſich mit dem isländiſchen Stammeshäuptling, der *goði* heißt, das prieſterliche Regiment. Der isländiſche *goði* iſt meiſt Eigentümer des Tempels. Aus ſeinen Einkünften wird derſelbe unterhalten. Er erhebt zu dieſem

Zweck eine Steuer, den Tempelzoll (anord. *hoftollr*), den alle, welche den Tempel besuchten, zu erlegen hatten. Bei den Westgermanen lag die priesterliche Thätigkeit in der Hand des rechtskundigen Gesetzsprechers, der die volle Kenntnis des geltenden Rechtes besaß und wie kein zweiter geeignet schien, auch die religiösen Interessen der Familie wie der Gemeinde zu vertreten, er hieß ahd. *êwarto* (Gesetzeshüter), *êsago*, as. *êosago* (im Heliand für den Priester gebraucht), altfries. *âsega* (Gesetzsprecher, Priester), vollständig identisch damit war der isländische *lǫgsǫgomaðr* (Gesetzsprecher), dem wahrscheinlich gleichfalls gewisse religiöse Funktionen zustanden, wie denn überhaupt das Rechtsleben der alten Germanen aufs engste in den Götterglauben verschlungen war. Der Gesetzsprecher mag mehr die eigentlich religiösen Handlungen vorgenommen, z. B. das Orakelwesen geleitet haben, während der Gode verpflichtet war, die Tempel zu erhalten und den Opferfesten vorzustehen. Auch die Tempel befanden sich bei der Gerichtsstätte, wo das Volk sich zu regelmäßigen Dingversammlungen vereinigte. Der Dienstag, nächstdem der Donnerstag war hiefür der gegebene Tag. Die Volksversammlung stand unter direktem Schutze des Gottes Ziu (vgl. in alemannischen Volksmundarten Zistag = Dienstag, engl. Tuesday), der davon einen besonderen Beinamen trug. Unter religiösen Formen begann die vereinigte Landsgemeinde ihre Geschäfte.

Dreimal im Jahr fanden die Leute des Bezirks sich ausschließlich zu großen Opferfesten am Tempel zusammen. An Winternacht (etwa Mitte Oktober) opferte man, um gute Jahreszeit zu bekommen, an Mittwinter (Ausgangs Januar) fand das Julfest statt, wo dreitägige Opfer für Frieden und Fruchtbarkeit dargebracht wurden, zu Sommeranfang

(Mitte April) erflehte man sich Glück und Sieg auf den Unternehmungen, die im Sommer bevorstanden. Die Opfer sollten der Götter Gunst gewinnen und ihren Ingrimm versöhnen. Der Opfernde lebte der Hoffnung, Schädigung von Seiten der Unsichtbaren abzuwenden und für seine Person Nutzen und Vorteil zu gewinnen. Das Opfer ist eine Leistung des Menschen an die Gottheit in Erwartung einer Gegenleistung: es fällt ihr ein Menschenleben zum Opfer, damit sie die Überlebenden schone (do ut des). Es wurde mit besonderer Freude begrüßt, wenn der Gott ein Zeichen gab, daß ihm das Opfer angenehm sei, wenn z. B. Odins heilbringende Raben angeflogen kamen.

Die Opfer waren im allgemeinen blutig, Ochsen, Pferde, Schafe, Schweine hatte der Gode zu schlachten, das Blut in der Opferschüssel (s. o. S. 20) zu sammeln. Mitten im Tempel wurden hernach Feuer angezündet, das Fleisch in Kesseln gekocht, Brühe und Fleischstücke gemeinsam verzehrt. Aus Deutschland hören wir in späterer Zeit vielfach, daß einzelne Teile, häufig der Kopf eines Tieres, entweder vergraben oder aufgehängt, und so den Göttern überwiesen wurde. Auch im großen Opferhaine von Upsala will einer der christlichen Sendboten 72 Leichen (darunter Hunde, Pferde und Menschen) an den Bäumen haben hängen sehen, den Göttern zur Sühnung dargebracht. Menschenopfer waren häufig. Saxo Grammaticus erzählt uns sogar einmal, in besonders schwerer Notlage habe ein nordischer König seine beiden trefflichen Söhne in den Opfertod gegeben, um mit dem Blute des eigenen Geschlechts Sieg für sein Vaterland von den Kriegsgöttern zu erkaufen. Festliche Gelage hielten das Volk lange beisammen, der Gode hatte dieselben aus den Tempeleinkünften zu bestreiten oder aber mußte (z. B. in

Norwegen) alles zum Opferfest von den einzelnen mitgebracht werden. Kufen von Bier und Met wurden geleert, doch nicht ohne das Trinkhorn im Feuer zu weihen, zuerst dem Odin für Sieg und Macht, hernach den andern Göttern und den abgeschiedenen Verwandten einen Gedächtnistrunk (Minne) auszubringen. Dabei war auch Gelegenheit unter feierlichem Gesang und Harfenschlag Gelübde zu thun, für ernste Vorsätze göttliche Weihe zu erhalten, die Lebenskraft zu heben und zu stählen. Aller Wahrscheinlichkeit nach gab es auch heilige Opfertänze der Germanen, wenigstens deutet ags. *lác* (= Tanz und = Opfer) darauf hin. Dürfen wir nach neueren Volksbräuchen uns ein Bild von solchen Tänzen machen, so mag es zugegangen sein wie im Mecklenburgischen, wo die Bauern ein Büschel Getreide ungeschnitten stehen lassen, um die Aehren im Reigen tanzen und dazu singen: Wode, wode, hol dinen rosse nu voder! In ähnlicher Weise mögen Opferfeier, Tanz und Gesang verbunden gewesen sein.

Familienopfer waren nicht an die großen Gemeindeopfer gebunden, zu jeder Zeit stand es dem Hausherrn frei, mit seinen Gaben und Wünschen an seine Götter sich zu wenden. Vollends im Kriege galt jeder Schlachttag als hochheiliges Opferfest, wo der Kriegs- und Siegesgott die Ernte hielt. Für ihn fielen die Feinde, und die Kriegsgefangenen wurden ihm zum Opfer an Baum oder Galgen aufgehängt. Den Kriegsgefangenen traf die Strafe des Verbrechers, sei es, daß er erhängt, im Sumpf oder in der Opferquelle ertränkt, oder daß er am Meeresstrand hingerichtet und im Sande verscharrt wurde. Wilde Grausamkeit eines rohen Geschlechtes spricht aus der nordischen Sitte, dem Feinde einen Blutadler zu schneiden, d. h. mit dem

Schwert die Rippen vom Rückgrat loszutrennen und durch die offene Wunde die Lunge herauszunehmen. In Skandinavien kam es auch zu Beginn der Seefahrt vor, wenn die Schiffe flott gemacht wurden, die Opfer auf die Rollen zu legen, auf denen die Fahrzeuge ins Meer gelassen wurden, und die Gottgeweihten vom Schiffskörper zermalmen zu lassen. Großartige Funde an Waffen, Kleidungsstücken, Geräten der mannigfachsten Art sind in den Torfmooren Dänemarks gemacht worden. Unter den Waffen zeigen viele unverkennbare Spuren von Kampf, andere außerdem absichtliche Zerstörung vor der Niederlegung. Die richtige Erklärung dieser Funde und die Ursache ihrer Niederlegung ist ohne Zweifel die, daß einem religiösen Brauch gemäß nach einer Schlacht die gesamte Kriegsbeute den Göttern geopfert und in den Sumpf versenkt worden war. Die Menschenopfer der Germanen waren ihrer Mehrzahl nach Sühnung göttlichen Rechts in richterlichem Strafvollzug, den auch der einzelne am eignen Leib vollziehen und so den Selbstmord als Opfergabe rechtfertigen konnte. Gar wenn der Liebling des Gottes unter den Hieben des Feindes verblutete, verschied er des heiteren Glaubens, der Gott selbst habe ihm den Todesstreich gegeben, um sein Opfer nach Walhall abzurufen.

3) Orakel.

M. Müller hat einmal konstatiert, daß noch nirgends auf unserem Planeten menschliche Wesen gefunden worden sind, die nicht irgend etwas besessen hätten, was ihnen als Religion gegolten hätte. Der Mensch sieht sein Leben durch Mächte bedroht, denen er nicht gewachsen ist, es stauen sich vor ihm Hemmnisse und Schranken aller Art, und dieses für den Menschen unvermeidliche Los ist es, welches ihn

zu aller Zeit den Blick hat über die Welt erheben lassen und ihn treibt, bei der Gottheit als einer Macht, welche auf die Bedingungen seines Lebens Einfluß hat, Hilfe zu suchen. Die Not oder ebensowohl das Allgemeine, welches in der Not am bittersten erlebt wird, nämlich das Gefühl des Menschen von der Unsicherheit seines Lebens und der Güter, die er hochhält, ist das Motiv der Religion (J. Kaftan). Ihrem praktischen Wesen nach kann die Religion nur existieren als Glaube an eine von der Welt unterschiedene, außerordentliche Macht, bei der der Gläubige Verstand und Willen voraussetzt (nach Analogie seines eigenen Wesens) als die Organe, welche seinen Verkehr mit dem göttlichen Numen vermitteln. Auf irgend eine Weise, wie es auch immer sei, macht sich in jeder Religion das Bedürfnis geltend, die Gottheit hervortreten zu lassen, eine Kundgebung derselben mit Bezug auf Wohl und Wehe der Menschen als thatsächlich anzunehmen. Der Selbsterhaltungstrieb schließt sich zur Beförderung des menschlichen Wohlbefindens an eine höhere Macht außerhalb seiner Sphäre und erkennt die Wahrheit dieses seines Glaubens an der Offenbarung seiner Gottheit. Mag diese Offenbarung in Ereignissen des Naturlebens bestehen, die unmittelbar durch ihren außergewöhnlichen Charakter auf das Einwirken der Gottheit hinweisen, oder durch Mythus und Tradition mit der Gottheit in Verbindung gebracht worden sein. In der Regel besteht daneben bei allen Naturvölkern die Vorstellung, daß bevorzugte Menschen, Priester und Priesterinnen, durch geheimnisvolle Beziehungen zur Gottheit im Stande sind, von sich aus Offenbarungen zu veranlassen. Solche Offenbarungen bilden den Inhalt der Orakel im weitesten Sinne des Wortes. Das Orakelwesen hat stets Bezug auf das Lebensinteresse

des Gläubigen. Es handelt sich darum, Hindernisse zu überwinden, welche aus der Ungewißheit alles Zukünftigen dem Menschenlos erwachsen. In diesem Kampf begeistert sich menschliche Kraft bis zu dem ekstatischen Glauben, selbst im Besitz übernatürlicher Fähigkeiten zu sein, die Natur und ihre Vorgänge bis zu einem gewissen Grade selbst zu beherrschen: Magie, Divination, Zauberwesen in seinen vielgestaltigen Formen haben in eben diesen Grundvoraussetzungen ihre Wurzel.

Das Orakelwesen ist bei den Germanen zu einer heiligen Mystik ausgestaltet worden. Wir sehen vornehmlich Frauen in seinem Dienste. Das Einbildungsvermögen der Frauen ist wärmer und empfänglicher (J. Grimm). Aber während bei den Griechen eine Medea in den schwärzesten Farben gemalt ist, ebenso gefürchtet wie gehaßt, beugten sich die Germanen unter den Bescheid eines Mädchens wie Weleda, die von ihrem Turm im Bruktererland (Westfalen) den Willen der Götter verkündet und ihren Landsleuten im Kampf gegen die Römer den Sieg prophezeit. Das dankbare Volk hat das Kostbarste von seiner Beute ihr zu Füßen gelegt. Nirgends tritt die gewaltige Macht religiöser Empfindung anschaulicher zu Tage, als in der allgemeinen Anerkennung, welche Weleda beim gesamten, wilden Insurgentenheer des Batavers Civilis gefunden hatte.

Von den Mitteln, welche den Zwecken göttlicher Offenbarung dienten, wissen wir für die heidnische Zeit wenig. Es unterliegt jedoch keinem Zweifel, daß bei der überraschenden Uebereinstimmung, welche gerade in diesem Punkte bei fast allen Naturvölkern konstatiert ist, auch bei den Germanen auf ähnliche Kategorien geschlossen werden darf. Obenan stehen überall heilige Wörter und Formeln, die gemurmelt, später

aufgeschrieben, als besonders zauberkräftig gesucht und verbreitet waren. In späterer Zeit hören wir von Amuletten und Talismanen, die aus geschriebenen Sprüchen bestanden, die der Gläubige bei sich getragen hat. Was die Zauberer und Zauberinnen der altheidnischen Zeit mit ihrem Zaubergerät gekocht und gebraut haben, wird wenig verschieden gewesen sein von den Lebenselixieren und Wundertränklein der späteren Quacksalber und Hexen. Man wird befugt sein, viele der im Volksaberglauben heute noch eine Rolle spielenden Wurzeln, Kräuter, Steine, Tiere, Muscheln, Zähne, Klauen, Schwänze auch in der schwarzen Kunst unserer Ahnen zu suchen. Die im Volke verehrten Priesterinnen und weisen Frauen (ahd. *idisi*) konnten Geheimmittel so wenig entbehren als die bösartigen Hexen (got. *haljurûna*, ahd. *hellerûn*), die im Lande umhergestreift sind. Zaunreiterinnen ist ein alter Name derselben, nur wissen wir nicht näher, was damit gemeint ist; auf den Hag spielt jedoch auch der Name Hexe an (altd. *hagazussa*, agſ. *hægtesse*). Es wird noch später von der unheimlichen Heidr-Gollweig die Rede sein, die für ihr unheimliches Treiben in den Häusern der Menschen die Strafe der Götter auf sich gezogen hat. In der Mehrzahl der Fälle stehen die prophetischen Frauen im Dienste wohlthätiger Mächte und genießen höchste Verehrung.

Skandinavische Ueberlieferung berichtet von einer Thorbjorg, die zur Winterszeit im Lande umherzog und von den Bewohnern eingeladen wurde, ihnen zu weissagen. Des Abends erscheint sie in dunklem Mantel, der von oben bis unten mit Steinen besetzt ist, um den Hals trägt sie Glasperlen, auf dem Kopf eine Mütze von schwarzem Schaffell, innen mit weißem Katzenpelz gefüttert. In der Hand führt sie wie alle ihre Genossinnen einen Stab (daher heißen sie

vǫlva, pl. *vǫlur*, d. i. Stabträgerinnen). Um den Leib hat sie einen Korkgürtel gebunden, an dem ein Beutel hängt, darin die Zaubermittel sich befinden. Ihre Hände hat sie in Handschuhen aus Katzenfell, ihre Füße in Schuhen aus Kalbsfell. Ehrerbietig wird sie von allen Anwesenden begrüßt und der Herr des Hauses weist sie an den Ehrenplatz, der für sie mit einem Polster aus Hühnerfedern bedeckt ist. Die Weissagungen gibt sie von ihrem vierbeinigen Schemel aus. Bemerkenswert ist, daß die weisen Frauen in der Nacht ihr Handwerk treiben. Ihre Prophezeiungen werden hauptsächlich für häusliche Angelegenheiten in Anspruch genommen, und ihre Hilfsbereitschaft erstreckt sich auf die verschiedensten Lebenslagen. Vorzüglich sind sie im Stande, Krankheiten der Haustiere wie der Menschen durch Beschwörung zu heilen. Ihr wichtigstes Amt scheint jedoch im grauen Altertum gewesen zu sein, Losstäbchen zu schnitzen, Zeichen darein zu schneiden, sie zum Losorakel auszuwerfen und aus denselben den Willen der Götter kund zu thun. Aber dieses Amt war nicht etwa ihr Vorrecht. Tacitus hat in Erfahrung gebracht, daß jeder Hausvater sich einen Zweig von einem fruchttragenden Baum schneiden, denselben in einzelne Stäbchen zerteilen, ein Zeichen an ihnen anbringen und auf Zufall und gut Glück über ein weißes Tuch werfen konnte. In Angelegenheiten des allgemeinen öffentlichen Lebens besorgte diese Ceremonie der Priester (s. o. S. 22): unter Gebet und Aufblick zum Himmel hebt er dreimal je ein Stäbchen auf und deutet dieselben nach dem Zeichen, das sie tragen. Unter den Paragraphen des im 8. Jahrhundert aufgezeichneten Gesetzbuches der Friesen findet sich merkwürdigerweise diese Ceremonie des Stäbchenorakels auf christliche Verhältnisse übertragen: es werden zwei Stäbchen von einer

Rute geschnitten, davon das eine mit dem Kreuzeszeichen versehen und danach beide mit reiner Wolle umwickelt; der Priester wirft sie über den Altar, ein unschuldiger Knabe hebt eines der Stäbchen auf. Greift er das Stäbchen mit dem Kreuzeszeichen, so bringt es Glück und rettet z. B. einen unschuldig Angeklagten. Soll bei einem Prozeß die Schuldfrage festgestellt werden, so schneidet sich, wenn der Knabe das unbezeichnete Stäbchen aufgehoben hat, jeder der Eideshelfer ein Stäbchen und bringt sein eigenes Zeichen an demselben an. Die Stäbchen werden nach demselben Brauche umwickelt und vom Knaben aufgehoben. Schließlich muß derjenige für den Schuldigen einstehen, dessen Zeichen, resp. Stäbchen zuletzt vom Altar genommen wird.

Im Naturleben (von Quellorakel wird im folgenden die Rede sein) waren es ganz besonders die Vögel und Vogelstimmen, die in uns nicht näher bekannter Weise als Boten und Kundgebungen der Gottheit gedeutet worden sind. Odins Raben erfreuten sich ganz besonderer Verehrung; außerdem galten als weissagende Vögel Falken, Adler und Schwäne.

An einem Orte Deutschlands, den Tacitus leider nicht näher bezeichnet, sind auf Gemeindekosten in einem heiligen Wald schneeweiße Rosse aufgezogen worden, welche nie zu Menschenarbeit verwendet wurden. Wenn sie der König als oberster Priester an den heiligen Wagen spannte, beobachtete man ihr Wiehern und Schnauben, um daraus den Willen der Götter zu erfahren, da man des Glaubens lebte, jene Rosse wüßten um die Pläne der Himmlischen. Wenn aber Krieg ausbrach und das Volk in Ungewißheit über den Ausgang desselben besorgt in die Zukunft blickte, fing man, wie es auch gehen mochte, einen Angehörigen des gegneri-

schen Lagers auf und zwang ihn, mit einem auserlesenen Kämpen des fremden Stamms zu fechten. Der Tod des einen oder andern war vorbedeutend für die Entscheidung. Das Kampfurteil der späteren Gottesgerichte hat also gleichfalls in altheidnischem Brauch seinen Vorläufer, wie wir auch das Losorakel noch in einer christlichen Kirche haben befragen sehen. Begleiten wir die kriegerischen Germanen in ihre ungezählten Schlachten, die sie bald gegen Rom, bald gegen die eigenen Volksgenossen geschlagen haben, hören wir auf den heiligen Kriegsgesang, unter dem sie gegen ihre Feinde angestürmt sind, so werden wir nicht irren, in der Voraussetzung, daß die Gemüter aufs höchste erregt waren von der Siegesgewißheit, wie sie göttliches Orakel ihnen verkündet. Eben darin hatte die unwiderstehliche Gewalt ihre Wurzel, welche von den Römern nur mit Grausen gerühmt worden ist. Das religiöse Moment in der Kriegführung der Germanen darf nicht unterschätzt werden. Von Fatalismus kann jedoch nur insofern die Rede sein, als der sterbende Krieger wie der beutegeschmückte Sieger sein Schicksal als Entscheidung der Götter hingenommen hat. Er selbst hat seine volle Kraft eingesetzt, für seine Götter um sein Glück zu streiten: jede Völkerschlacht war für ihn ein Gottesurteil.

Götterkreis.

Wie in Griechenland und Rom, so ist auch auf Island und zwar wahrscheinlich nach dem Vorbild der alten Völker die Zahl der heidnischen Götter auf **zwölf** festgesetzt worden. Die Glaubensvorstellungen des Volkes wissen davon nichts. Erst auf gelehrtem Wege ist diese Zahl künstlich

normiert worden. Verzeichnisse von Götternamen, aus den alten Ueberlieferungen im späteren Mittelalter zusammengestellt, ergeben bald 14, bald 13, bald 9 oder gar nur 3 göttliche Persönlichkeiten; an Göttinnen sind den Namen nach bis zu 27 und mehr gesammelt worden. Die Verwirrung ist dadurch entstanden, daß zahlreiche halbgöttliche Wesen (Heroen) nicht mehr von den Vollgöttern unterschieden werden konnten, und daß in vielen Fällen verschiedene Namen eines und desselben Gottes als selbständige Götter gedeutet worden sind. Schon Jakob Grimm hat erklärt, daß nichts schwieriger ist, als in der großen Zahl weiblicher Götternamen zwischen Voll- und Halbgöttinnen zu unterscheiden. Für die halbgöttlichen Wesen kann im religiösen Kultus nicht entfernt dieselbe Bedeutung wie für die Vollgötter nachgewiesen werden. Es ist nicht möglich, für die älteste germanische Religion mehr als drei göttliche Personen nachzuweisen, und eine Dreiheit ist es denn auch vorwiegend, die uns in späterer Zeit von den Geschichtschreibern für die Germanen bezeugt wird. Mercurius, Juppiter, Mars nennen sie die letzteren. Es sind die germanischen Götter Wodan, Donar und Ziu damit gemeint. Ihnen gesellt sich zu eine göttliche Frau, ursprünglich die große Allmutter Erde, die Geliebte der Götter und als solche mit Namen Frija genannt. Dieser älteste Götterkreis ist in Skandinavien erweitert worden durch Aufnahme des Göttergeschlechtes der Wanen und des Riesensprößlings Loki, dem jedoch wahrscheinlich nur eine dienende Stellung beim höchsten Gotte zukam.

In Deutschland sind uns noch aus der Zeit unmittelbar vor Annahme des Christentums die drei alten Götter unter den Namen Woden, Thuner und Saxnot als Götzen der Heiden überliefert, ihnen mußte der Täufling entsagen. Gewiß

hätte die Abschwörungsformel weitere Götter aufgenommen, wenn solche beim Volke überhaupt existiert hätten. Es scheint, daß nur die drei alten Götter für den Glauben der heidnischen Germanen wesentlich gewesen sind, daß nur ihnen Verehrung und Opfer dargebracht wurden, nur ist nicht mehr festzustellen, unter welchem Namen der einzelne Gott beim einzelnen Stamm verehrt worden ist. Wir haben deutliche, unverkennbare Spuren, daß dieselbe Gottheit bei verschiedenen germanischen Stämmen verschiedene Namen getragen hat. Noch ist es ein Ziel der Forschung, die geographische Verbreitung einzelner Stammeskulte festzustellen. In Skandinavien ist der vorzeitliche Gott Tyr (= hochdeutsch Ziu, niederdeutsch Saxnot) im Lauf der Jahrhunderte in den Hintergrund gedrängt worden, und an seiner Statt hat der Wanengott Freyr immer größeres Ansehen gewonnen und ist, wie es wenigstens den Anschein hat, dem Volke tief in das religiöse Bewußtsein gedrungen. Als Hauptgötter gelten folglich in Skandinavien Odin, Thor und der Wane Freyr, mit dem Tyr, allmählich verblassend, nicht mehr zu wetteifern vermag.

Bei den deutschen Stämmen hat die alte Dreiheit sich in fest geschlossenem Ring erhalten. Die göttliche Frau mit stattlichem weiblichem Gefolge begegnet uns allüberall, doch hat auch sie eine zweite Persönlichkeit (Freyja) in ihrer allgegenwärtigen Machtfülle beschränkt.

Für die Einzelnheiten des Götterkreises sind wir auf spätere, meist isländische Berichte angewiesen. Sie erzählen, der Himmel, die Decke der Erde, sei die Wohnung der Götter, hier liege ihre Burg Asgardr (Göttergehöfte) von den Händen der Götter gezimmert und geschmiedet, von einem riesischen Baumeister mit einer Mauer umgeben. Innerhalb

Asgards habe jeder Gott seine besondere Wohnstätte, die als Tempel bezeichnet wird *(hǫrgr ok hof)*. Eine wunderbare Brücke, es soll der Regenbogen gemeint sein, verbindet die Erde mit der Aue des Himmels, auf ihr wandeln die Götter, sei es, daß sie der Menschen Häuser oder das ferne Land der Riesen besuchen, oder zu ihrer Richtstätte sich versammeln.

Wodan.

Oðinn heißt er in Skandinavien, *Wôden* bei den Angelsachsen und Friesen, *Wôdan* bei Sachsen, Franken, Alamanen und Baiern (in jüngerer Sprachform ist bei den letzteren *Wuotan* daraus geworden). Den Namen hat das Volk noch nicht vergessen, aber wenn es z. B. dem Schwaben vor dem Muetis Heer (d. i. Wuotans Heer) gruselt, weiß er nichts mehr davon, daß die wilde Jagd vom alten Heidengott geführt wird.

Was den deutschen Mann ziert und ehrt, was seine Begeisterung und seine Ehrfurcht erregt, was ihn dem Freunde lieb, dem Feinde schrecklich macht, ist in dem Gotte des Liedes und des Krieges zum Ideal verkörpert. Das Gemüt über die Alltäglichkeit zu erheben, die Willenskraft fest auf das Ziel zu konzentrieren, ist uraltes Erbgut germanischer Eigenart, und Wodans Erscheinung im Glauben und in der Dichtung spiegelt sie in schärfster Prägung wieder.

Wenn wir uns den germanischen Priester denken, der als rauher Kriegsmann unstät von Schlachtfeld zu Schlachtfeld gestritten, der in der Heimat an der Spitze der Gemeinde weise und gerecht, im Geiste der Ahnen gewaltet, den reiche Erfahrung des Lebens über das Dies- und Jen-

seitige belehrt und in innigster Verschmelzung von Geist und Kraft zum Denker und Dichter erzogen hat — das Bild Wodans ist kein anderes (lat. vates ist etymologisch nächstverwandt), nur hat das Geheimnis religiöser Empfindung, ohne die Vergänglichkeit aufzuheben, das Maß der Vollkommenheit dem Gott in die Brust gelegt.

Viele Namen hatte er im Volke und doch war er immer derselbe Schöpfer und Ordner. Man erzählte von seinem Wissen, seinen Wanderungen, seiner Macht in Krieg und Fehde. Seine körperliche Erscheinung war nicht immer dieselbe, man legte ihm Fähigkeit bei, sich nach Bedarf zu verwandeln, glaubte man doch, er sei Herr und Vater des Zaubers, sei im Besitz der Runenkenntnis, die ihm die Herrschaft über Lebendes und Totes, über Kampf und Sieg, über Handel und Wandel sicherte. Die universale Herrschergewalt hat ihm wohl die Namen *Alfǫðr* (Allvater) und *Aldafǫðr* (Menschenvater) eingetragen.

Am liebsten sah ihn das Volk als uralten, großen, einäugigen Mann mit langem Bart, im dunkeln Mantel mit überhängendem Sack, den Hut tief ins Gesicht gezogen; vielleicht ist er im Hakelbernd (got. *hakuls* Mantel) der heutigen Volkssage wiederzuerkennen. Im Waffenschmuck trägt er einen goldenen Helm nebst leuchtender Brünne und führt den Speer Gungnir. Sleipnir heißt sein Roß, achtfüßig, grau von Farbe, das ihn durch Luft und Meer, auch in die Hölle trägt. Von seinem Hochsitz *(Hliðskjalf)* aus sieht er alles was vorgeht. Jeden Tag läßt er zwei Raben über die Erde hinfliegen (sie heißen *Huginn* und *Muninn*), die sich nach der Heimkehr ihm auf die Schultern setzen und alles Neue ihm ins Ohr sagen; Verständnis der Vogelsprache ist im Altertum sprichwörtlich für die weiseste Klugheit. Die

geflügelten Wanderer sehen und hören, was in der Zukunft bevorsteht oder vorbereitet wird. Zur Schlange verwandelt kriecht er durch den Berg und mit Adlersgefieder fliegt er davon. Am häufigsten vermummt er sich auf seinen Wanderungen und zieht unscheinbar als weggewohnter Fremdling umher, bald da bald dort wie ein Bettler Obdach suchend (vgl. Namen wie Grimner, Wegtamr, Gestr). Vieles hat er bereist, vieles hat er erprobt und geprüft. Er ist steinalt geworden, Stammherr reicher Nachkommenschaft und hat selbst wiederum Ahnen aufzuweisen, die zu Beginn der Zeiten lebten. Sein Vater ist Borr (Sohn), der Sprößling des Buri, den die Kuh Audhumla aus salzigem Eisfelsen in drei Tagen hervorgeleckt haben soll. Mutterhalb ist Odins Ahn der Riese Bolthorn, dessen Tochter Bestla seine Mutter, deren Bruder Mimer sein Oheim. Mit Mimer, einem der Riesen der Urzeit, verknüpfen Odin die innigsten Bande der Freundschaft. Kurz nach der Geburt war nämlich Odin ausgesetzt, durch einen Speerstich verwundet und als Opfer am Galgenbaum aufgehängt worden. Neun Tage und neun Nächte hing er am Baume, vom Sturm umbraust. Er leidet große Qual durch Schmerz, Hunger und Durst, bis er unten am Baum Mimer, den Oheim, erspäht, der ihn Zaubersprüche lehrt, ihn vom Baum erlöst und gleichzeitig gegen fernere Nachstellungen dadurch sichert, daß er ihn aus dem Kessel Odrerir erquickt. Jetzt begann er zu wachsen und verständig zu werden, sagt ein altes Lied.

Mit seinen Brüdern Wili und We hebt Odin die Erde aus der Tiefe der Wasser. Auf diese Schöpferthätigkeit bezieht sich wohl seine Name *Gautr*. Wahrscheinlich dieselbe Dreiheit der Götter (jedoch Odin Hönir und Lodor genannt) war es, welche das erste Menschenpaar belebte. Sie hatten

im Lande zwei Menschenbilder (Askr und Embla) aus Bäumen von Zwergen geformt, ohne Leben gefunden. Da schenkte ihnen Odin den Atem, Hönir den Verstand, Lodor Lebenswärme und schöne Farbe. Mit diesem sonst unbekannten Lodor (er ist dem Namen nach derselbe wie der altindische Vṛtra) ist möglicherweise Loki identisch, mit dem Odin in grauer Vorzeit Blutsbrüderschaft geschlossen haben soll.

Wodans Ehefrau ist Frija (bei den Langobarden Frea, ags. Frige, anord. Frigg). Es sind noch Spuren vorhanden, daß sie ursprünglich nicht Odin ausschließlich angehörte, auch Wili und We werden mit ihr in intimste Verbindung gebracht.

1) Die Erwerbung des Odrerir.

Der Kessel Odrerir enthielt einen wunderbaren Trank. Die rettende Wirkung, die weisheitsvolle Kraft desselben, die Odin bereits erfahren hatte, mochte in ihm den Wunsch erwecken, selbst das kostbare Gut zu besitzen, ihn aus der Verschlossenheit bei den Riesen in den Dienst seines persönlichen Wirkens zu stellen.

Zwei Zwerge sollen den Trank aus Blut und Honig bereitet haben; das Blut war das des Kwasir gewesen, des weisesten aller Männer, den die Götter aus ihrem ausgespuckten Auswurf erschaffen hatten. Später kam der Trank in Besitz des Riesen Suttungr, der ihn in dem Felsen Hnitbjorg durch seine Tochter Gunnlod bewachen ließ. Odin, unter dem Namen Bolverkr, besuchte den Riesen. Suttungr war nicht zu bewegen, ihm einen Trunk zu gewähren. Schließlich bohrte sich Odin als Schlange durch die Bergwände und Gunnlod auf goldenem Stuhl schenkte ihm einen Trunk

aus dem kostbaren Met. Drei Tage ruhte er in den Armen der Gunnlod, trank den ganzen Kessel leer, flog als Adler zu den Göttern zurück und spuckte, in Asgardr angelangt, den Trank in ein Gefäß, das nunmehr in der heiligen Burg der Götter geborgen zu denken ist. Außer dem Kessel Odrerir werden als weitere Gefäße *Boðn* und *Són* erwähnt. Der Gunnlod hatte er ihre Liebe übel vergolten, ohne sie wäre sein Unternehmen nicht geglückt, und doch verleugnete er sie, als die Riesen kamen und forschten, ob Odin der Räuber gewesen. Er leistete gar einen Meineid, er habe den Suttungr nicht um den Met betrogen, noch Gunnlod in Thränen verlassen.

Mit dem Wunderkessel hatte sich Odin in Besitz außerordentlicher Weisheit gesetzt. Der Genuß des Trankes erregte die Geisteskraft zu göttlicher Allwissenheit und verlieh den Worten die Weihe der Dichtung. Kennt doch das Altertum keine andere Wissenschaft als die im Liede spricht. Mit dem Trank ist wohl ursprünglich dasselbe gemeint, wie mit dem altindischen soma, den nach der Sage Indra als Falke zu den Göttern gebracht oder dem griechischen Nektar, den Zeus großer Adler aus einem Felsen im äußersten Westen geholt hat. Gunnlod, dem Namen nach eine Walkyrje, ist der älteste Typus der unglücklichen Jungfräulein, die unsere Volkssage in den Berg verwünscht sein läßt, Gold und andere Schätze zu hüten. In Schweden geht vom Ritter Tynne eine ähnliche Sage wie von unserem Tannhäuser, er sei von schönen Frauen in den Berg gelockt und mit heilkräftigem Segen und der Gabe treffliche Worte zu sprechen, wieder entlassen worden.

Frauenliebe ist schon in ältester Überlieferung in das Leben des Sängers verwoben. Die nordische Dichtung

erzählt selten davon, um so anziehender ist die kurze Geschichte, wie der zudringliche Odin von der schönen Tochter des Billingr gefoppt worden ist. Strahlend wie die Sonne war die Schönheit des Mädchens und königliche Lust schien es dem Gotte, ihm sich zu verloben. Er hatte im Schilfrohr gesessen und auf sein Liebchen gewartet. Leib und Seele war ihm das treffliche Kind, aber sie kam nicht, und als er heimlich in der Nacht sie getroffen und ihr ganzes Herz zu besitzen glaubte, war das Gefolge wach und Licht und Feuer brannte. Gegen Morgen als er wieder kam, schlief das Gefolge, aber der Hund hielt Wache — jeglichen Spott hatte ihm das Mädchen angethan.

2) Mimer.

Mimer ist uns als Oheim Odins und Besitzer oder Hüter des Odrerir, des Dichtermets, bereits bekannt. Ein phantasiereicher Sänger führt uns zu ihm, wie er an der Wurzel der die Welt beschattenden Esche Yggdrasels als Quellhüter waltet. Täglich schöpft er sich aus seiner Quelle den Weisheitstrunk. Nichts ist ihm verborgen vom Vergangenen und Zukünftigen. Odin erscheint und bittet um einen Trunk, sein Wissen hatte versagt, drohend steht vor ihm das Ende der Dinge. Mimer verlangt das eine Auge des Gottes zum Pfande. Willig gibt es der Gott, um seinen Zweck, wenn auch unter schwerem Opfer am eigenen Leib, zu erreichen. Das Auge verbleibt bei Mimer, der es nunmehr jeden Morgen als Trinkgefäß benützt. Für die geheimnisvolle Weisheit Mimers ergibt sich eine volkstümliche Grundlage aus den Nachrichten über altherkömmliche Verehrung strömender Wasser, besonders an ihrem Ursprung (L. Uhland). Germanische Frauen verstanden, wie uns

Plutarch berichtet, in die Wirbel der Ströme schauend, aus der Bewegung des Wassers zu weissagen. Aus England hören wir von einer Zauberin, die nächtlicherweile mit einem Quellhüter (custos fontium) Zwiesprache hält. So werden wir auch in der dichterisch verschleierten Fabel als religiösen Kern die Befragung des Quellorakels festzuhalten haben.

Mimers Quelle ist unergründlich, denn alle Gewässer der Erde und des Himmels haben von ihr den Ursprung. So erweitert sich der Blick von der Quelle über alle Ströme und über das Meer; Ströme und Flüsse nennt der Dichter Mimers Söhne. Beim Weltuntergang spielt der Aufruhr des Meeres eine große Rolle, über die ersten Anzeichen desselben will sich Odin durch das Quellorakel bei Mimer vergewissern. Beim Vogt der unergründlichen Meeresquelle läßt der Dichter ihn Kunde holen, über das was im Schoße des Meeres sich vorbereitet.

Die Verpfändung des Auges ist ein Gedanke des sinnenden Skandinaviers. Er will nicht mit schlichten Worten sagen, Odin sei in der Stille der Nacht zur Quelle gekommen; der Gott erweitert sich für ihn zum Weltall, dessen Auge, die Sonne des Himmels, zur Nachtzeit am Erdenrand in die Meerflut versinkt. Im Glanz des Morgenrots, ehe die Sonne wieder aufsteigt, die Meerestiefe zu verlassen scheint, ist es dem Dichter, als trinke der Meeresvogt aus der goldenen Sonnenschale erquickende Weisheit, die unergründlich ist, wie sein Element.

Die bewegliche Phantasie des Dichters bleibt nicht im Bilde. Als die Götterdämmerung hereinbricht, läßt er Odin mit Mimers Haupt reden, das auch in andern Liedern als Orakel die Wahrheit verkündet. Rationalistische Deutung

des poetischen Bildes läßt die Wanengötter dem Mimer das Haupt abschlagen. Sie sollen es Odin gesendet haben, der es salbt, Zauber darüber spricht, so daß es mit ihm reden kann und ihm viele verborgene Dinge mitteilt. Mit Mimers Haupt ist in dichterischer Freiheit wiederum die Quelle gemeint, in dem Sinne, wie nach deutschem Sprachgebrauch (z. B. in Ortsnamen wie Brunnhaupten) die Anschauung der Quelle als Kopf der Gewässer sehr geläufig ist (K. Müllenhoff).

Einen geheimnisvollen riesischen Dämon hatte der Volksglaube als unerforschlich weisen Vater und Herrn der Bäche, der Ströme und des Meeres in den Geheimnissen des Wassers erkannt, mit dem der Gläubige in Verkehr trat, sobald er aus seiner Quelle sich Rats erholte, das Quellorakel befragte. Nächtlicherweile kam zu Mimer auch Odin, den die Dichter mit Vorliebe Mimers Freund nennen. An ihn, dessen Fürsorge ihm schon einmal das Leben gerettet, wendet er sich in der letzten großen Not, als das Dasein der Götter sich zu verfinstern beginnt. Der heidnische Glaube hat seine Götter weder zur Ewigkeit, noch zur Allwissenheit idealisiert. Auch Saxo Grammaticus weiß davon, daß Odin, obwohl er als der erste der Götter gegolten habe, von Zauberern und Wahrsagern sich habe beraten lassen, wenn große Ereignisse sein Schicksal bedrohten.

3) Runenkunde.

Die mit dem Trunk aus Odrerir erlangte Weisheit bestand in Runenkunde und Zauber- oder Beschwörungsliedern. Beides kann unter dem vielumfassenden Worte Runen mit einbegriffen werden.

Etwa im 2. Jahrhundert christlicher Zeitrechnung war

durch den Handelsverkehr das lateinische Alphabet der römischen Kaiserzeit bei den germanischen Stämmen importiert worden. Die fremde Schrift galt als zauberkräftig. Wahrscheinlich deswegen, weil die fremden Kaufleute ausländische Amulette, Talismane an die Germanen verhandelten, bei denen der Zauber an eingegrabene Buchstaben &c. gebannt war. Der ausländischen Sitte folgend finden sich nun auch bei den Germanen Inschriften auf Waffenstücken (Speerblätter, Schwerter u. a.), Spangen, Ringen, Hörnern, Kämmen, Goldblättchen, Steinchen und ähnlichen Gegenständen. Unscheinbare Dinge, wie Steinchen, mit Buchstaben versehen, waren beliebte Amulette, die noch in später Zeit von heidnischen Skandinaviern in der Tasche getragen wurden. Die Zauberinschrift (einzelne Buchstaben) hieß ahd. *rûna*, agſ. anord. *rún*, got. *rûna*. Die Grundbedeutung des Wortes war Geheimnis, geheimnisvolle Weisheit und Rede, speziell im Sinne geheimnisvollen Murmelns und Besprechens, wie es bei der Zauberhandlung seit Urzeiten Sitte war, wenn der gewünschte Zauber wirksam ins Werk gesetzt werden sollte. Man glaubte, daß den auf einen Gegenstand eingeritzten Buchstabenzeichen eine wunderbare magische Zauberkraft innewohne.

An die Runenkunde Odins, die ihm durch Mimer vermittelt, ist seine magische Kraft über die ganze äußere Natur und über die Sinne der Menschen gebunden. Sie steht z. B. in engster Verbindung mit seinem Auftreten als Arzt. Auch die deutschen Stämme verehrten den Wodan als unvergleichlichen Kenner der Zaubersprüche, er allein vermag es, seinem Rosse den verrenkten Fuß wieder einzurichten, weder Frija war dazu im Stande, noch andere gottähnliche Frauen. Ins Bösartige gewendet, erscheint uns Odin von

dieser Seite am Hofe des russischen Königs, wo er um die Königstochter Rindr wirbt. Um sich nicht zu verraten, hatte er den Hut tief ins Gesicht gezogen und wollte bei den Russen Kriegsdienste nehmen. Er erficht glänzenden Sieg und wird des Königs naher Freund. Ihm gesteht er mit der Zeit seine Liebe, die der König begünstigt. Er naht sich dem Mädchen, bittet um einen Kuß, erhält aber eine Maulschelle. Das Jahr darauf kam Odin vermummt wieder, nannte sich Hroptr und gab sich für einen Goldschmied aus, arbeitete wunderbare Geschenke für die Königstochter: statt eines Kusses ist diesmal eine Ohrfeige sein Lohn. Und noch ein drittes Mal stellte sich Odin beim Könige ein, und zwar wieder als alten Kriegsmann sich ausgebend. Das spröde Mädchen stößt ihn ein drittes Mal mit solcher Wucht von sich, daß er mit dem Kinn den Boden berührte. Jetzt folgte schreckliche Rache des Gottes. Mit einem Stückchen Rinde, worauf ein Zauber eingeritzt war, berührte er die Rindr und alsbald wurde sie wahnsinnig. Niemand wußte zu helfen. Schließlich stellte sich ein altes Weib ein, das zu heilen verstand — es war Odin selber.

Es gab Zauberlieder, denen die Kraft beigemessen ward, in allen Anliegen, Kümmernissen und Schmerzen zu helfen, ärztlich zu heilen, Feindeswaffen stumpf zu machen, Fesseln zu sprengen, Geschoß im Fluge zu hemmen, Flamme zu löschen, Haß unter Männern zu versöhnen, Wind und Woge zu sänftigen, Krieger frisch und heil von und zu der Schlacht zu führen, Frauenliebe zu gewinnen und ähnliche. Indem die Beschwörung Kräfte in Anspruch nimmt, welche außerhalb des menschlichen Vermögens liegen, knüpft sie mit demjenigen göttlichen Wesen Verbindung an, von welchem der bezweckte wohlthätige oder verderbliche Einfluß erwartet wird

(L. Uhland). Bei allen germanischen Völkern ist diese Gottheit des Zaubers und der Runen Odin gewesen, seine Person die oberste aller Zauberer, des Zaubers Vater, wie er zuweilen genannt wird.

Er versteht es, indem er den Totenzauber singt, eine verstorbene Hexe aus dem Grabe zu rufen. Auserwählte Menschen vermochten Abgeschiedene zum Reden zu bringen und legten zu diesem Zweck dem Leichnam ein Holzstäbchen mit eingeschnitzten Runen auf die Zunge. Das Runenzeichen zieht durch den weihenden Spruch und in Gemeinschaft mit demselben die eigentliche Kraft aus der im Hintergrunde thätig gedachten Gottheit. Der Zauber ist für den heidnischen Germanen dasselbe, was für den Christen das Gebet.

Dichterische Spekulation hat jedoch den Begriff der Runenkunde erweitert. In einzelnen Eddaliedern ist mit Runen das Götter- und Geisterleben überhaupt gemeint, die ganze Welt der Geheimnisse, nicht bloß die reale Zauberhandlung, die in den Kräften einer unsichtbaren Welt ihre Wurzel hat. Der weite Gesamtkreis des Unsichtbaren wird von den Runen in diesem Sinne umfaßt. In der Schule der skandinavischen Dichter hat sich eine vollständige Mythologie (Götterkunde) verbreitet und das Wissen um mythische Gegenstände wurde gleichfalls unter Runenkunde verstanden.

Auch in diesem Stück ist Odin der unerreichte Meister. Ein Lied wird ihm in den Mund gelegt, in dem er mit Meisterschaft alle Namen der göttlichen Burgen, Tiere, Ströme, die Namen der Walkyrjen, schließlich auch die Überfülle seiner eigenen Namen aufzuzählen versteht. In einem andern Liede läßt der Dichter den Odin ausgehen, sich mit einem Riesen *(Vafþrúðnir)* in Runenkunde zu messen. Unter

dem Namen *Gagnráðr* tritt er bei dem Riesen ein und fragt ihn aus nach den Runen der Riesen und aller Götter. Der Riese soll ihm sagen, wie der Grenzfluß zwischen Götter- und Riesenwelt, wie der Hengst der Sonne heiße, woher Erde und Himmel gekommen, woher Mond und Sonne, Tag und Nacht, Winter und Sommer, wer der älteste Riese gewesen sei u. s. w. Auf alles weiß der Riese Bescheid, bis auf eine letzte Frage Odins, an der die Weisheit des Riesen erliegt. Die Überlegenheit des Gottes enthüllt dem Riesen die wahre Natur seines Gegners. In Lösung von Rätselfragen kommt ihm keiner gleich. In das Gewand des Rätselhaften ist von den skandinavischen Dichtern mit Vorliebe ihr mythologisches Wissen, d. h. ihre Ansicht von der Beschaffenheit einer unsichtbaren Welt gekleidet worden.

Ferner wird jede Offenbarung der Götter aus dem Unsichtbaren herein in das Menschenleben mit dem Namen „Rune“ von den Skandinaviern bezeichnet. Die bildlich umschreibende Redeweise der Dichter hat die Erkenntnis göttlicher Offenbarungen (z. B. im Orakelwesen) zu einer Art Geheimlehre ausgebildet. Hervorragende Menschen, Helden wie Sigurdr erhalten Unterricht in dieser Art von Runenkunde, eine Walkyrje ist die wohlverständige Lehrerin. Sie lehrt ihn Siegrunen, zur Erlangung des Siegs sind sie auf das Schwert einzugraben; Bierrunen, zur Wahrung vor Frauentrug sind sie auf das Trinkhorn zu ritzen. Es hatte einmal Gunnhildr den Egill zu Gast geladen und ließ ihm vergiftetes Bier reichen. Egill schöpfte Verdacht, ritzte Runen auf das Horn, bestrich die Runen mit seinem Blut, und siehe das Horn zersprang, das Bier floß auf den Boden. Runen kamen gegen Krankheiten in Anwendung, man ritzte sie ferner auf Steuerblatt und Ruder, um auf dem Meere

sicher zu fahren. Auszeichnende Fertigkeit als Redner vor der Volksversammlung oder als Denker im Kreise der Dichter war gleichfalls an das Geheimnis der Runenkunde geknüpft. Hroptr — ein Name Odins, den er sich z. B. auch am Hofe des Russenkönigs beigelegt — ersann diese Runen aus dem Naß, das geronnen war aus Heiddraupners Schädel und aus Hoddrofners Horn (der Trank Odrerir ist gemeint), auf dem Berge stand er mit dem Schwert, den Helm auf dem Haupte, da verkündete Mimers Haupt wahrhaftige Runen: die einen sind bei den Asen, andere bei den Elfen und Wanen, einige haben die Menschenkinder, d. h. einige Offenbarungen der unsichtbaren Welt reichen in das menschliche Dasein herein. Der Kundige erkennt sie an der Kralle des Bären, den Klauen des Wolfes, dem Schnabel des Adlers und auf blutigen Schwingen. Mancher Wissende hat es verstanden, aus dem Erscheinen dieser Tiere beim Orakeldienst der Götter Willen dem Volke zu verkünden. Das Naturleben steht im Dienste göttlicher Macht, Hroptr d. i. Odin, hat den Erscheinungen Runen eingeritzt, eine göttliche Schrift nur dem denkenden Geiste verständlich. Wenn es nicht irreführte, moderne Begriffe ins Altertum zu übertragen, so ließe sich die Runenlehre der skandinavischen Denker in eine Mythologie der Naturphilosophie auflösen, deren Grundlage die volkstümlichen Vorstellungen des Zauberwesens bilden, deren System von der in transscendentale Spekulation sich versenkenden Dichtung weit über die Grenzen der Religion hinaus fortgesponnen worden ist.

4) Bragi.

Odin hat den wunderbaren Met erworben und will auserlesenen Menschen davon mitteilen. Es schenkt der lieder-

kundige Gott die Gabe der Dichtkunst. Gleichwohl erscheint nach den Eddaliedern in der Reihe der Asen noch ein anderer, Bragi, nach dem die Dichtkunst benannt, der als der höchste der Skalden bezeichnet wird. Er ist der Sohn Odins und der Gunnlod, der Riesentochter, die Odin im Berge besucht und um den Dichtermet betrogen hatte. Auch er wurde, wie sein Vater, als Mann mit großem Bart dargestellt, alt und hochbetagt, mit Roß und Waffenschmuck. Als Gattin hat ihm sinniger Glaube die Idun zugesellt, die Göttin ewiger Jugend, die auch den ehrwürdigen Sängerahn im Alter ewig jung erhält — ein schönes Bild für den immergrünenden Baum der Poesie. Als Held und Sänger zugleich läßt ihn der Dichter bei Odin Ehrendienste thun, er ist es, der in Walhall die einziehenden tapfern Toten der Erde begrüßt. Religiöse Bedeutung ist für Bragi nirgends nachweisbar, er ist offenbar in seiner Eigenschaft als Ahnherr der Dichter eine Schöpfung des zur Zeit der Wikingerzüge sich immer stolzer entfaltenden Standesbewußtseins skandinavischer Skalden, die an den Höfen der Könige und Fürsten eine ähnlich ehrenvolle Stellung begleiteten, wie ihre Phantasie dem Skalden in Walhall sie beilegte. Bragi ist als dichterische Figur durchaus unselbständig und stets bewährt sich Odin als Urquell alles dichterischen Vermögens.

5) Starkadr.

Odin ist es denn auch, der dem heroischen Kämpfer der alten vergangenen Zeit, dem alten Starkadr die Dichterweihe verliehen hat. Der sagenhafte Held führt den Beinamen, der Alte, er hat mehrere Menschenalter gelebt, weite Lande durchfahren, mit vielen Königen verkehrt und überall seinem Namen Ruhm und Ehre erworben. Er preist das

harte Leben der guten alten Zeit, die rohe Kost, das einfache Getränk der Könige und Recken der früheren Zeit gegenüber der üppigen Sitte, die am dänischen Hof aus Deutschland eingeschleppt worden war. Schwertscharf sind seine Schelten und Weckrufe, durch die er den verweichlichten jungen König Ingjaldr aufstachelt, den Tod seines Vaters zu rächen. Als er einst an der Berghalde sitzend seinen Gegner zum Kampf erwartete, traf man ihn bis an die Schultern eingeschneit; den kostbaren Mantel, den er von der Königstochter zum Geschenk erhalten, hatte er in die Dornen geworfen und angefangen sich Flöhe zu fangen. Als er nach siegreichem Kampf von furchtbaren Wunden erschöpft, sich auf den Fels niedergelassen hatte, wurde dem Gestein bleibendes Abbild seiner Gestalt eingedrückt. Als er von Alter entkräftet des Lebens überdrüssig geworden war, hing er einen Beutel mit Gold um seinen Hals, sich damit einen zu erkaufen, der ihn totschlüge. Und als es ihm gelungen und ihm das Haupt abgeschlagen war, kämpfte der Rumpf noch, die Zähne bissen in die Erdscholle.

Starkadr ist hochberühmt im nordischen Altertum gewesen. Das altheidnische Reckentum mit seinen rauhen Tugenden und unverblümten Freveln versinkt mit ihm (K. Müllenhoff). Als die tapfersten Helden Skandinaviens sich zur großen Brawallaschlacht versammelten, war auch Starkadr dabei. Die Walkyrjen haben Schwert und Banner geschwungen, Odin selbst ist in den großen Völkerstreit getreten; Starkadr, der Schützling Odins, hat auch für den Sänger des großen Liedes von der Brawallaschlacht gegolten, von dem uns Saxo Grammaticus berichtet.

Starkadr soll ein Riesensprößling, besonders durch Schnelligkeit seiner Füße ausgezeichnet gewesen sein, habe

ursprünglich sechs Hände gehabt, der Gott Thor habe ihm jedoch die vier überzähligen ausgerissen. Thor ist es auch, der in feindlichem Gegensatz zu Odin über Starkadr verhängt, wie uns die Sage erzählt, daß er weder Sohn noch Tochter haben und sein Geschlecht beschließen solle. Odin bestimmt ihm, daß er drei Menschenalter lebe, Thor, der verneinende Gegenspieler, daß er in jedem derselben eine Schandthat vollbringe. Odin verleiht ihm das beste Waffenzeug, Thor versagt ihm Grundbesitz. Jener gewährt ihm fahrend Gut im Überfluß, dieser legt ihm auf, daß er niemals genug zu haben glaube. Odin gibt ihm Sieg um Sieg, Thor veranlaßt, daß er aus jedem Kampf schwere Wunde davon trage. Odin schenkt die Dichtergabe, Thor, daß er vergesse was er gedichtet, und während ihn Odin bei vornehmen Männern angesehen sein läßt, will Thor dafür sorgen, daß er dem ganzen Volke verhaßt werde.

Starkadr ist ein Bild des Kriegers schlechthin, eines Mannes, der unter Verzicht auf jede bürgerliche Existenz sich lediglich dem Waffenhandwerk ergeben hat, genau in derselben Weise, wie uns Tacitus die Krieger des Chattenstammes schildert (K. Müllenhoff). In dieser Eigenschaft ist er Liebling und Werkzeug des Odin, für den er auch Priesterdienste versieht. So in der merkwürdigen Geschichte des norwegischen Königs Wikar. Als König Wikar und seine Gefährten wegen widriger Winde lange vor Anker liegen mußten, holten sie Orakel ein, die ergaben, daß Odin einen Mann aus der Schar als Opfer verlange, der nach Fall des Loses gehängt werden müsse. Das Los traf den König selbst. Starkadr steigt auf einen hohen Block, biegt einen Föhrenast herab, knüpft daran die Gedärme eines eben geschlachteten Kalbes und Wikar läßt sich dieselben um den Hals legen. Starkadr stößt mit einem

Speer nach dem König und spricht: „Nun weihe ich dich dem Odin.“ Der Ast schnellt empor und hebt den sterbenden König ins Gezweig, dem grausamen Gotte geopfert.

6) Wodan unter den Menschen.

Der Gott besucht gern als unerkannter Wandersmann die Heimstätten der Menschen und entfaltet zu ihrer Überraschung seine Weisheit. Immer wieder nennt er sich mit anderen Namen, am häufigsten Gestr (Fremdling). Als alter Mann kam er einmal zu dem norwegischen König Olafr Tryggwason, der schon Christ geworden war. Lange saß er abends mit dem König zusammen und als dieser ihn fragte, was er verstehe, antwortet er, er könne die Harfe spielen und Geschichten erzählen. Er greift in die Harfe, spielt die Weise des Nibelungen Gunnarr und singt dazu am Abend in der Halle das alte Lied vom Verrat der Gudrun (= Kriemhild). Er erzählt, er selbst sei im Frankenland bei Siegfried gewesen, man habe ihn Nornagestr genannt, er sei dreihundert Winter alt. Bei seiner Geburt seien die Nornen gekommen, zwei sagten ihm großes Glück vorher, aber die dritte rief zürnend: „Der Knabe soll nicht länger leben als die Kerze, die neben ihm angezündet ist.“ Die Kerze wurde gelöscht, aber jetzt, da er zum König Olafr gekommen, nimmt er sie heraus, zündet sie an: sie brennt rasch ab und er stirbt.

Bei Saxo Grammaticus erscheint er als *Uggerus, vates, vir aetatis incognitae et supra humanum terminum prolixae.* Unerkannt kommt Odin als Grimner (d. i. larvatus) in Bettlergestalt zum König Geirrödr, seinem vormaligen Schützling, um dessen wahre Gesinnung zu prüfen und zu erproben. Odin ist hier schon Märchenheld ge-

worden. Er saß einmal mit seiner Gattin Frigg in Hlidskjalf und sah über die Welt hin. Odin sprach: „Siehst du deinen Schützling Agnarr, wie er in der Höhle mit einer Riesin Kinder zeugt, während mein Schützling Geirrödr als König im Lande regiert?“ Frigg verdächtigt den Geirrödr, er sei geizig und quäle seine Gäste. Odin wettet, das sei nicht wahr und will sich selbst vergewissern. Frigg schickt hinterlistig eine Dienerin an Geirrödr ab, er solle sich vor dem Zauberer hüten, der ins Land gekommen sei, er werde ihn daran erkennen, daß kein Hund ihn anbelle.

Geirrödr läßt den Fremdling in schwarzblauem Mantel, der ihm als Zauberer verdächtig ist, weil ihn die Hunde nicht anfallen, zur Folter zwischen zwei Feuerstöße setzen und erst nachdem Grimner acht Nächte lang so gesessen, ohne Nahrung bekommen zu haben, gibt er dem Sohn des Geirrödr, der ihm Erquickung gebracht, ausführlich Kunde von der unsichtbaren Götterwelt. Als er schließlich seinen wahren Namen nannte, stürzte sich Geirrödr ins Schwert und starb.

Saxo Grammaticus erzählt von dem jungen Haddingus, wie er verlassen umherirrte, auf Rache für seinen erschlagenen Vater sinnend. Ein alter einäugiger Mann nahm sich seiner an und als er fliehen mußte, nahm derselbe seinen Schützling zu sich auf sein Roß. Bei dem wilden Ritt wagt Hadding unter dem Mantel, in den er gehüllt ist, hervorzulugen und mit Schauern bemerkt er, wie das Roß über die Meerflut dahin rennt.

In besonders naher Beziehung stand Odin zum Geschlechte des auch in deutschen Liedern gefeierten Siegfried, den die Skandinavier Sigurdr (d. i. Sigwart) nennen. Auf

stürmischer Seefahrt sehen Sigurdr und seine Leute einen Mann am Lande stehen, der sie anruft und sich Hnikar nennt. Er wird an Bord genommen — und da legte sich plötzlich der Sturm. Sigurdr, der junge Wolsungr, fragt ihn aus, welche Regeln in der Feldschlacht zu beobachten seien und Hnikar (d. i. Odin) belehrt ihn über eine Reihe günstiger Vorzeichen und Kunstgriffe.

Schon in die Sage vom Ahnengeschlecht des Sigurdr ist Odins Wirken verwoben. Der alte König Wolsungr, Vater des Sigmundr und der Signy, ließ eine stattliche Halle bauen. Mitten darin stand ein mächtiger Eichbaum, dessen Zweige über das Dach ragten, während der Stamm in der Halle wurzelte. Als nun Signy gegen ihre Neigung mit dem König Siggeirr vermählt wurde, und die Gäste am Abend an den Feuern umhersaßen, trat ein Mann in die Halle, der allen unbekannt war. Er war groß, alt und einäugig, ging barfuß, hatte einen Hut auf dem Kopf, einen Mantel über sich und Hosen um die Beine. In der Hand trug er ein Schwert, das er entblößte und bis an das Heft in den Baumstamm stieß. Er sprach: „Wer dies Schwert aus dem Stamm zieht, der soll es von mir zum Geschenk haben, er wird erleben, daß er nie ein besser Schwert getragen.“ Hierauf ging der alte Mann aus der Halle. Die Anwesenden versuchten das Schwert herauszuziehen — vergebens. Zuletzt kam Sigmundr und riß das Schwert aus dem Holze. Aber als Sigmundr schon alt geworden war und mit einem König Krieg führte, trat ihm in der Schlacht ein Mann entgegen, seinen Speer auf ihn schwingend. Mächtig hieb Sigmundr dagegen, daß sein Schwert in zwei Stücke zersprang. Sein Glück war von ihm gewichen, er fiel, und als sein Weib ihn heilen wollte, verbot er es ihr: Odin wolle nicht mehr,

daß er das Schwert ziehe, er selbst werde jetzt bei Odin seine Ahnen wiedersehen, die ihm vorangegangen seien.

7) Kampf, Tod und Sieg.

Der Krieg ist Odins Werk. Er stiftet ihn an. Er hetzt die Fürsten gegen einander, er lehrt seine Günstlinge Kriegslist und greift selbst in den Kampf ein, um ihnen zum Sieg zu verhelfen, oder sie nach Walhall abzurufen und in der unsichtbaren Welt um sich zu versammeln. In seiner Eigenschaft als Gott über Tod und Sieg führte Odin mit Vorliebe den Namen Hroptr. Als es zum ersten großen Krieg zwischen Asen und Wanen gekommen war, hatte Odin zum Beginn des Kampfes seinen Speer über die feindliche Schar geworfen. An dem großen Krieg zwischen König Hringr und Haraldr Hildetonn, die Odin selbst verhetzt hatte, nahm er persönlich unter dem Namen Bruni auf Seiten Haralds teil. Er lehrte den Haraldr eine neue Aufstellung der Schiffe in der Seeschlacht. Die Landtruppen stellt er selbst keilförmig (wie ein Eberkopf oder ein griech. Δ) auf, eine Schlachtordnung (anord. *svínfylking, hamaltfylkja*), die schon zu Cäsars Zeiten bei den Germanen üblich, von ihnen auf direkte Eingebung Odins, des Kriegsherrn, zurückgeführt wurde. Als jedoch Haralds Truppen überlistet und geschlagen wurden, hemmte Odin das hereinbrechende Verhängnis nicht, gab vielmehr im Getümmel mit eigener Hand seinem Günstling Haraldr mit der Keule den Todesstreich. Ähnlich hatte Odin den Sigmundr in den Tod getrieben, in andern Fällen bewirkte Odin, daß seine Helden, wenn ihre Todesstunde nahe, sich entweder selbst den Tod gaben (z. B. Haddingus) oder durch fremde Hand ihr Ende fanden (Wikar, Starkadr u. a.).

Hierin liegt ein Mysterium der alten heidnischen Religion. Die Schützlinge des Gottes, die vielbegnadeten Helden, ruhmstolz, an Ehren reich, deren Leben dem Gotte geweiht, fallen am Ende der Tage ihm selbst zum Opfer. Es muß ein glaubensstarkes Geschlecht gewesen sein, das auch im Todesstreich auf der Walstatt die Hand des Kriegsgottes erkannte. In diesem Sinne hieß Odin für unsere Vorfahren Walvater *(Valfaðir)* und alle die auserlesenen ihm schon im Kindesalter geweihten Helden, die auf dem Schlachtfeld fallen, nennt die Dichtung seine Adoptivsöhne *(óskasynir)*. Sie sind es, die der Gott mit dem grausamen Ende als ihm gehörig zeichnet, sie sind es, die eben darin die Anwartschaft auf Walhall erwerben. Der unerschrockene Todesmut bewährt sich auch gegen die letzte unausweichliche Schickung der Gottheit.

Die Religion der Germanen hat solchen Todesmut mit dem Glauben an gottähnliche Fortdauer im Jenseits belohnt. Nur die Lieblinge Odins, die vollkommenen, königlichen Heldengestalten werden als seine Söhne, gottähnlichen Loses teilhaftig. Sigmundr, dem Odin in der letzten Stunde feindselig entgegengetreten ist, den er kampfunfähig gemacht hat, ist nach Walhall aufgenommen, Dichtung und Glaube lassen ihn dort im Dienste Odins Neueintretende bewillkommnen. Der Waffentod konnte auch symbolisch durch Ritzen mit der Speerspitze vollzogen werden, wie dies Starkadr bei Wikar vollzieht und wie dies bei Odin, als er sich selbst zum Opfer aufgehängt worden, geschehen war. Tod durch den Speer ist das Wahrzeichen des kriegerischen Gottes gewesen. Der Schwedenkönig Eirekr schießt unter dem Ruf: Odin hat euch alle! den Speer über das feindliche Heer, das er unter dieser Formel dem Gotte weiht

und opfert. Im Helgilied hatte Dagr dem Odin um Vaterrache geopfert, der Gott lieh ihm seinen Speer und der mit dieser Waffe durchbohrte Helgi stieg nach Walhall auf.

8) Walhall und Walkyrjen.

Wie eine große fürstliche Hofhaltung war das Leben in der Halle der Toten (Walhall), in der Odin seinen Sitz hatte und die Lieblinge unter den Menschen um sich versammelte, wenn sie auf der Walstatt oder an der Opferstätte als ihm Geweihte verbluteten. Kriegersinn und Kriegerleben, schon auf Erden das Erbteil gefeierter Volkshelden, beseelte die Scharen in Walhall. Eine ungewisse, finstere Zukunft warf ihre Schatten auch in die Götterburg. Keiner weiß, wenn das Verhängnis hereinbricht und die Geschicke der Götter sich verfinstern werden. Keiner weiß, wenn die furchtbaren Feinde der Asen ihre Fessel sprengen und zur letzten Entscheidung die ganze Welt in Aufruhr bringen werden. Dann wird Odins treue Gefolgschaft zum Kampfe gerufen und die Helden aus Walhall streiten für die Sache der Götter. Dem uralten bei vielen Völkern herrschenden Glauben, daß die Lieblinge der Götter auf selige Fluren im Jenseits, nicht ins allgemeine Totenreich verscheiden, ist als Endzweck unterschoben worden, daß sie dereinst als Hilfstruppen in den großen Götterstreit einzugreifen haben. Dazu war erforderlich, daß ihre Lebensweise in Walhall einzig und allein auf diese letzte Zukunft berechnet, in Kampf und immer wieder Kampf tagtäglich sich abspielte.

Als *Hróptr, Herjann* oder *Herjafaðir* wohnt Odin mit seinen zwei Wölfen und Raben in *Glaðsheimr* (Freudenwelt) und hier liegt Walhall, glänzend von Gold. Die

Schilderung später Dichter klingt wie ein Märchen, dem uralte Glaubensvorstellungen zu Grunde liegen. Speerschäfte bilden die Balken, Schilde das Dach, mit Brustpanzern ist das Innere geschmückt, glänzende Schwerter geben die Beleuchtung. Westwärts hängt ein Wolf, über ihm schwebt ein Adler, außerhalb steht der Wald Glasir mit goldenem Laub. Um die Halle ist eine heilige Mauer (Walgrind) gezogen, der Eingang wird durch einen Fluß erschwert. Auf dem Dache von Walhall weidet die Ziege *Heiðrún* und frißt mit dem Hirsch *Eikþyrnir* die grünen Blätter vom Baum *Læráðr*, um dessen Stamm die Halle gebaut. Aus dem Euter der Ziege strömt unversiegbar der kostbare Met, den die Helden von Walhall trinken. Einherjar heißen sie, d. h. Einzelkämpfer, geschult in den Künsten des Zweikampfs, bei dem die Entscheidung nur von persönlicher Tüchtigkeit einem ebenbürtigen Gegner gegenüber abhing. Mehr als vierhunderttausend sind es an Zahl, täglich gehen zu den 540 Thüren der Halle 800 aus und ein. Schön, herrlich war das Leben. Nur Könige und Edelgeborene, reiche, mächtige Männer mit ihrem Gefolge bevölkern die Halle. Der Koch *Andhrimnir* kocht in dem Kessel *Eldhrimnir* den Eber *Sæhrimnir*, das beste Fleisch zur Mahlzeit, Met liefert die Ziege, Odin allein trinkt Wein, der aber in Skandinavien nicht vor dem 5. bis 6. Jahrhundert bekannt gewesen sein kann. Tag für Tag reiten die Einherjar zum Schlachtfeld auf Odins Besitzungen, kämpfen gegen einander und setzen nach der Heimkehr versöhnt sich zum Gelage.

Ein prachtvolles Lied aus den letzten Zeiten des skandinavischen Heidentums schildert uns, wie Odin in der Morgenfrühe in Walhall erwacht. Er hatte Träume gehabt, die ihm ankündigten, daß er erschlagenes Volk zu erwarten

habe. Es freut sich sein Herz, daß ein mächtiger König der Menschen kommen werde. Es donnert, als ob ein Tausend sich herbewegte, und doch ist es nur König Erich, der in Northumberland gefallen und fünf andere Könige in seinem Gefolge. Als Sigmundr fragt, warum Odin ihm nicht den Sieg verliehen habe, wenn der Held so wacker gewesen, erhält er zur Antwort, weil die Zukunft ungewiß und er tapferer Krieger bedürftig sei. Sigmundr und Sinfjotli gehen dem Ankömmling begrüßend entgegen. —

Auch weibliche Kämpferinnen, Heroinen, läßt der Glaube in der unsichtbaren Welt um Odin und seine Gattin (Frigg resp. Freyja) sich scharen. Es sind die Walkyrjen (anord. *Valkyrjor*, agſ. *Walcyrze*). Von Odin heißt es, er bestimme durch Losorakel die waffentoten Helden, die ihm zum Opfer nach Walhall abgerufen werden sollen. Die Walkyrjen haben, wenn nicht Odin selbst auf dem Schlachtfeld erscheint, die vom Orakel Erlesenen aufzusuchen und nach Walhall zu geleiten.

So läßt ein Dichter die Walkyrjen *Gǫndol* und *Skǫgol* von Gautatyr (d. i. Odin) auf das Schlachtfeld geschickt werden, aus königlichem Geschlecht Helden für Walhall auszulosen. Sie trafen auf Kriegsfahrt den König Hakon. Der Kampf hatte eben begonnen, da sprach *Gǫndol*, auf ihren Speerschaft gestützt: es wird wachsen die Schar der Götter, wenn sie Hakon werden zu sich entboten haben. Der König hörte, was die Mädchen im Sattel ihrer Pferde, mit den Helmen auf dem Kopf, die Schilde vor sich haltend, mit einander redeten. Hakon wird besiegt, und die Mädchen reiten über die grüne Welt der Götter, dem Odin zu sagen, daß ein mächtiger Fürst werde zu ihm kommen. Und so kommt er denn überströmt von Blut, wird von Bragi und

Hermodr empfangen und ihm das Horn mit Met zum Trunke gereicht.

Die Walkyrjen stehen unter der Gewalt Odins, und er bestraft, wenn sie ihre Befugnisse überschreiten. In der Nähe des Gottes leben auch sie, offenbar in Gemeinschaft mit den Einherjern von Walhall, als deren Geliebte sie ihnen das Trinkhorn reichen, deren Eintracht sie durch Liebeshändel stören. Wingolf heißt ihre Wohnung, die unter dem Dache von Walhall gelegen ist. Wie die Einherjer als Adoptivsöhne (*óskasynir*), so werden die Walkyrjen als die Adoptivmädchen (*óskmeyjar*) bezeichnet, auch sie sind genau wie jene aus den Kreisen der Menschen zu göttlichen Ehren erhöht.

Von solchen irdischen Kämpferinnen (Amazonen) haben wir zahlreiche historische Nachrichten. Außerordentlich schöne, anziehende Schilderungen von solchen Kriegsjungfrauen und ihrem Verkehr mit den großen gefeierten Helden des Volkes hat uns Saxo Grammaticus aufbewahrt und wir erkennen leicht in den himmlischen Typen die menschlichen Jungfrauen wieder, die mit allen Gaben des Geistes und des Körpers ausgerüstet, nicht bloß durch Weisheit, Zauberkunde und Wahrsagung, sondern auch durch Mut und körperliche Gewandtheit den Nimbus göttlichen Wesens um sich verbreiten. Das Volk verehrte sie, das Beispiel der Weleda, von welcher Tacitus berichtet, ist hiefür nicht vereinzelt. Ähnlicher Art mag auch die gewaltige Frauengestalt gewesen sein, die dem ersten Eroberer Germaniens, Drusus, an der Elbe erschienen und ihm das Wort „zurück" zugerufen haben soll, das sich so bitter an ihm erfüllt hat. Die Zahl der Walkyrjen ist, obwohl die spätere Ueberlieferung sie gerne auf 9, 12 oder 13 einschränkt, nicht mehr zu übersehen. Namen von Walkyrjen sind uns viele bekannt (sie beziehen sich ihrer Be-

deutung nach fast ausschließlich auf das Kriegshandwerk), doch liegt es in der Natur der Sache, daß die Mädchen weniger zahlreich sind als die Heldensöhne Odins.

Als ihre Herrin wird neben Odin vornehmlich Freyja genannt. Wie die männlichen Helden, die im „Wal" fallen, ihm zugehören, so die weiblichen der Freyja (d. i. Frigg), von der es heißt, daß sie zur Hälfte am „Wal" teil habe. Dies Wort „Wal", auch in Zusammensetzungen wie Walstatt, Walhall, Walkyrjen u. a. ist in unserer heutigen Sprache nicht leicht wiederzugeben. Es scheint ursprünglich Tod, wahrscheinlich Opfertod zu bezeichnen, doch nicht bloß in dem Sinne des an der Opferstätte dem Odin oder der Frigg dargebrachten, geweihten Menschenopfers, sondern auch den Tod auf dem Schlachtfeld mitumfassend, den der Germane in frommem Schauer als gottgeweihtes Opfer sich vorgestellt hat. Das Verbum anord. *kjósa* (unser „kiesen"), wovon Walkyrjen gebildet ist, hat im heidnischen Ritus, speziell im Orakelwesen, technische Bedeutung gehabt, und bezog sich auf die Willensäußerung der Gottheit behufs Entgegennahme der Opfergabe. So berühren sich die Walkyrjen noch mit den weisen Frauen oder den Nornen. Wenn wir davon lesen, daß sie an einem Gewebe spinnen und ein Lied dazu singen, und sobald das Gewebe beendet, auch das Schicksal der Feldschlacht entschieden ist, sie zu Pferd steigen, sechs nach Süden, sechs nach Norden reiten, so sind offenbar die Walkyrjen diejenigen Wesen, in denen der Glaube die Willensäußerung der Gottheit, in deren Beruf er gleichzeitig die Vollstreckung des Willens der Gottheit erkannt hat. Das Symbol der Walkyrjen war der Schwan. In den Schwänen, die über Land und Meer fliegen, die in stillen Seen baden, die am Meeresstrand sich niederlassen, sah man

verwandelte Walkyrjen. Es ist auch von Schwangewändern, Schwangefieder die Rede, welche die Mädchen überziehen — wie sich dies der naive Glaube zurechtlegen mochte. Auch die Herrin der Walkyrjen, Freyja, verfügte über ein solches Federgewand.

Donar.

Als der gefeierte Sohn des Odin und der *Hlóðyn* (d. i. Frigg) trägt er in isländischen Liedern den Ehrentitel: Schirmer der Erde. Die Heimat, das Haus, die Familie, das Eigentum steht unter seinem Schutz. Der thatkräftige Unternehmungsgeist, den die Germanen im Zeitalter der Völkerwanderung entwickelt und bethätigt hatten, bildete den mächtigsten Faktor für die Ausgestaltung eines göttlichen Ideals im Stile des Wodan. Der Triebkraft im Kampf um die Existenz, dem Ehrgeiz des Fortschritts und des Erwerbs, mit Hilfe aller Mittel des Verstandes und der Kunst hat es nicht an schöner Ergänzung gefehlt. Es ist das Heimatsgefühl. Anmutige Bilder rollt die altgermanische Dichtung vor uns auf vom Kriegsmann, den das rauhe Geschick in der Fremde festhält, und seine Gedanken können doch nicht von der Heimat sich trennen. Aber die Heimat schützt und schirmt Donar (*þuner* bei den Sachsen, *þórr* bei den Skandinaviern).

Der Donnerstag trägt nach ihm den Namen (ags. *þunresdæȝ*, anord. *þórsdagr).* Es war der Tag, an dem an vielen Orten die Gemeinde sich versammelte, um über Wohl und Wehe zu beraten, die Angelegenheiten des Landes zu ordnen und Friede und Eintracht zu wahren. In einem

der isländischen Götterlieder (Lokasenna) ist es Thor, der den bedrohten Frieden kräftig zu behaupten weiß. Im Hause der Familie war es von besonderer Bedeutung, daß Thors Bild am Ehrensitz des Hausherrn eingeschnitzt, dem Hausstand Wohlfahrt und Gedeihen brachte. Wenn Krankheit und Hungersnot zu befürchten war, wurde dem Donar geopfert; die Saat auf dem Felde stand denn auch unter seinem besonderen Schutz, in seiner Hand lag der befruchtende Gewitterregen, von ihm fürchtete man aber auch Stürme, Blitz und Donner (vom Donnerschlag trägt er seinen Namen). Er führt als Symbol und Waffe einen kurzstieligen Hammer (anord. *mjǫlnir*), der im Dienste des Friedens wie der Fehde segnend oder zermalmend verwendet wurde. Kunstfertige Zwerge sollen ihn geschmiedet haben. Wenn Thor seinen Kraftgürtel und die Eisenhandschuhe trug, gab es keinen Unhold, den der Hammer nicht zerschmetterte. Immer wieder flog er von selbst nach dem Wurf in die Hand des Gottes zurück.

In alten Gesetzesbestimmungen hören wir, daß durch Hammerwurf die Besitzergreifung des Eigentums entschieden wurde; bei der Hochzeit ist mit dem Thorshammer der eheliche Bund geweiht worden; wenn das Feuer auf dem Scheiterhaufen die irdischen Reste der Leiche verzehrte, wurde es mit dem Thorshammer geheiligt, wie noch auf den Denksteinen der Gräber Thors schützendes Zeichen angebracht ist. Dem Neugeborenen haben die Skandinavier nicht weihevoller den Eintritt ins Leben zu segnen vermocht, als indem sie ihm den Namen des Gottes zum Erbteil schenkten. Kein Göttername ist so häufig in Personennamen wiederzufinden als gerade Thors (vgl. *þorkell, þorleifr, þormóðr, þorsteinn* u. s. w.). Wie schön war die Sitte, mit dem Namen

des göttlichen Schirmherrn auch die Heimat zu benennen! Kein Göttername ist in Ortsnamen so häufig verwendet als der Thors. Auswanderern wies er neue Wohnsitze an, die der fromme Sinn nach ihm benannte (*þórsmark* 2c.), wie es uns von norwegischen Kolonisten erzählt wird, die sich auf Island angesiedelt hatten. Thor schützte die Bewohner gegen übermenschliche Feinde, aller Arten Unholde und Riesen.

In dem Sinne galt er als der stärkste aller Götter, Kraft ist sein hervorstechendstes Merkmal. Herkules Magusanus (d. i. der Starke) nennen ihn lateinische Inschriften des niederrheinischen Germaniens. *þrúðheimr* (Kraftwelt) ist der Name seines Wohnsitzes, in dessen Bezirk sich seine Burg *Bilskirnir* (wo das Unwetter sich aufklärt) befindet. Von dem feierlichen Geheimnis, das die Gestalt des Wodan verschleiert, ist bei dem schlichten derben Donar nirgends etwas zu spüren. Er reitet niemals. Dagegen fährt er in einem Wagen, der mit zwei Böcken bespannt ist, noch lieber wandert er zu Fuß einher mit einem Tragkorb auf dem Rücken. Er ißt und trinkt unmäßig, ist leidenschaftlich, häufig hören wir von seinem göttlichen Zorn und wenn er zürnt, schnaubt er in seinen roten Bart, daß es wie Donner durch die Wolken schallt. Er erscheint unter den Menschen stets als jugendlich, schön und großgewachsen, mit starken, breiten Schultern, strotzend von Kraft; *Magni* und *Móði* (Kraft und Mut) heißen daher auch seine Söhne, deren Mutter Jarnsaxa (d. i. eisenhartes Gestein?) anscheinend dem Riesengeschlecht angehört.

Es ist nicht zu verkennen, daß Thor als Feind der Riesen selbst als Riese gezeichnet ist. Auch seine Waffenstücke sind die der Riesen. Beachtenswert ist es, daß Odin auf der Wanderschaft fast stets in vornehmem Hause und

vornehmer Gesellschaft verkehrt, Thor hält sich am liebsten zu den Bauern. Zwei riesische Bauernkinder *þjalfi* und *Rǫskva* (Bruder und Schwester) sind denn auch in seiner Begleitung und folgen ihm dienstpflichtig. Als blondhaariges Bauernmädchen darf man sich auch Thors Gattin Sif vorstellen. Nirgends hebt sich jedoch die Figur Thors so bäuerlich ab als in dem Liede der Edda, das uns in prächtiger, humorvoller Scene eine Begegnung Thors mit Odin schildert *(Hárbarðsljóð)*. Auf der einen Seite der überlegene, vielerfahrene, schlagfertig höhnende Meister der Rede und auf der andern Seite, durch ein breites Wasser getrennt, der hilflose, aufgeregte Thor, der sich alle Sticheleien gefallen lassen muß, ohne sich wehren und entschädigen zu können. Kratzig wie ein alter Lederschuh, armselig wie ein Vagabund, der sich an Hering und Habermus satt gegessen hat. Sein stolzer Gegner rühmt sich der Großthaten und hat nur ein Achselzucken übrig für die Wohlthaten, die Thor im Interesse der leidenden Menschen vollbracht hat. Die Menschenkinder wären verloren, wenn das Geschlecht der Riesen groß würde und Thor nicht auszöge nach dem Osten, gegen die Riesen und ihre schlimmen Weiber zu kämpfen. Von diesen Kämpfen Thors erzählen einzelne Histörchen, die sehr deutlich im Geschmack einer naiven Bauerngemeinde gehalten sind. Anekdotenhaft, im Ton des Volksmärchens spielen sie mit dem Helden, dessen gewaltige Kraft sich so gefällig mit Gutmütigkeit und drolliger Laune paart. Man möchte sie für ächte Bilder germanischen Frohsinns halten, der sich mit Behagen bethätigt, wenn der kindliche Glaube an die sichere Hand des Gottes die Gespenster der Gefahr verscheucht und das Gemüt im sicheren Gefühl des Besitzes mit gesteigerter Innigkeit seines Gottes sich freut.

1) Hrungnir.

Thor, der Schrecken der Riesen, traf den Hrungnir bei *Grjóttúna* (d. i. Felsgebirge). Der Zorn schwoll ihm, der Himmel erdröhnte, ringsum sprühte das Feuer, als er mit seinen Böcken dahinfuhr (Gewitterscenerie). Die Berge barsten, das Meer glühte, nicht wollte er den Riesen schonen. Beim Kampf wirft sich Hrungnir den Schild unter die Füße und schleudert nach Thor seine Steinwaffe, die aber Thors Hammer pariert und zerschmettert — doch fliegt ein Splitter davon dem Gott in die Hirnschale. Der Riese verendet unter dem Hammerwurf. Hrungnirs Haupt soll aus Stein gewesen sein, nach andern Angaben hatte er ein Steinherz. Man vermutet, daß in ihm Thor die dem Anbau der Erde widerstrebende Steinwelt bezwungen hatte: der gewaltige Gott ist hilfreich dem Feldbebauer, der auch Stein- und Felsboden für den Ackerbau gewinnt.

Doch will, was ferner erzählt wird, nicht mehr ungezwungen in diese Deutung sich fügen. Es sei einer Zauberin, Groa mit Namen, Gattin des Orwandill, gelungen, durch Absingen von Zauberliedern den Steinsplitter im Kopfe des Gottes zu lösen. Dabei erzählt Thor dem Weibe, er habe in seinem Rückenkorb den Orwandill aus dem Riesenlande zurückgebracht. Nur besitze er eine Zehe weniger, sie habe aus dem Korbe vorgestanden und sei deshalb erfroren; er habe sie abgebrochen, an den Himmel geworfen und daraus ein Sternbild gemacht. Hierüber wird Groa so hoch erfreut, daß sie ihre Zauberlieder vergißt und so steckt denn der Steinsplitter immer noch im Kopf des Gottes. Uhland hat gemeint, es sei darunter das Gestein zu verstehen, darauf auch im urbar gemachten Ackerboden der Pflug noch immer stößt und Orwandill sei der

Fruchtkeim der Wintersaat; seine erfrorene Zehe deute an, daß der Keim sich allzufrühe hervorgewagt und im Frühlingsfrost erfroren sei. Diese sinnige Deutung der hübschen Anekdote wird doch nicht ganz damit fertig. Daß gerade in dem Sternbild ein bedeutungsvoller Zug überliefert ist, beweist der angelsächsische Name desselben *(earendel)*.

Es ist unser Morgenstern. Nach Saxo Grammaticus hat Orwandill *(Horvendillus)* in seiner Jugend auf einer frühlingsprächtigen Insel im Ozean gegen einen Riesen ebenso tollkühn als siegreich gekämpft. Hamlet soll sein Sohn gewesen sein.

2) Thrymr.

Von dem Riesen *þrymr* erzählt uns ein Eddalied folgendes: Thor, er führt hier den Namen *Vingþórr*, vermißt am Morgen, als er aufwacht, seinen Hammer. Loki weiß dem erzürnten Gotte mitzuteilen, daß derselbe gestohlen worden sei. Beide gehen zu Freyja, sie um ihr Gefieder zu bitten, um auszufliegen und nach dem Hammer zu suchen. Loki fliegt in dem rauschenden Federgewand, bis er in die Welt der Riesen kommt. Hier sitzt Thrymr, der Riesenfürst, beschaulich seinen Hunden goldene Bänder windend und seinen Rossen die Mähnen schlichtend. Loki fragt: Hast du Hlorridis (d. i. Thors) Hammer versteckt? Der Riese bejaht es, acht Rasten tief liege er unter der Erde: niemand holt ihn wieder, er bringe mir denn Freyja, die schöne Göttin, zum Weibe. Als Freyja dies hörte, schnaubte sie vor Zorn, der Boden erbebte unter ihr, daß der kostbare Schmuck (Brisingamen), den sie um den Hals trägt, zersprang. Die Asen beraten, wie der Hammer zu bekommen sein möchte. Heimdall rät, den Gott Thor selbst als Braut zu kleiden und zu

schmücken. Und so binden sie ihm den großen Brisingschmuck um, Frauengewänder wallen um seine Kniee und die Schlüssel der Hausfrau klirren an seiner Seite. Loki geht als Zofe verkleidet mit. Die Böcke werden angespannt, unter dem Wagen brechen bei der Fahrt die Felsen, die Erde brennt und flammt. Der Riese empfängt die ersehnte Braut. Beim Hochzeitsmahl verzehrt sie allein einen Ochsen und acht Lachse und trinkt drei Tonnen Bier. Noch nie hatte der Riese eine Braut so mächtig beißen, oder ein Mädchen so gewaltig trinken sehen. Die schlaue Dienerin aber spricht: Freyja hat seit acht Tagen nichts gegessen, so groß war ihre Liebessehnsucht. Herein tritt die Riesenschwester und verlangt Goldringe von Freyja als Brautgeschenk. Da heißt Thrymr den Hammer holen, um die Brautleute zum Bunde zu weihen. Hlorridi lachte das Herz, als er seinen Hammer wiedersah. Er ergreift ihn, erschlägt den Riesenfürsten und zerschmettert das ganze Geschlecht. So kam Thor wieder zu seinem Hammer.

Das Lied, ein Scherz mit blutigem Ausgang, wie ihn jedes Dorf ausgedacht und aufgeführt haben konnte, hat im Norden den Hauptzügen nach bis in die Neuzeit als Volkslied fortbestanden. Der polternde Riese kommt schon im Namen zu kenntlichem Ausdruck. Thrymr bedeutet Lärm, Getöse, wie es bei Raufereien und Schlägereien der alten Zeit geherrscht haben mag. An einen Naturvorgang als Urbild dieses Mummenschanzes zu denken, verwickelt in unlösbare Widersprüche.

3) Skrymir und Utgardaloki.

Odin treibt einmal seinen Spott mit Thor, wie feige und ängstlich er damals gewesen sei, als er sich in den

Handschuh verkrochen und nicht zu niesen noch zu farzen gewagt habe. In der sog. jüngeren Edda wird uns die betreffende Geschichte ausführlich erzählt. Wieder einmal auf der Fahrt nach dem Riesenlande kommt Thor mit Thjalfi, Roskwa und Loki in einen tiefen Wald. Um Mitternacht entsteht ein großes Erdbeben und die Reisenden flüchten sich in ein Haus. Bei Tagesanbruch verläßt Thor dasselbe. Er findet einen großen Mann schlafen, der gewaltig schnarcht. Derselbe erwacht und nennt sich Skrymir (d. i. Possenreißer, Gaukler). Von dir, sagt er zu Thor, weiß ich, daß du *Asaþórr* bist, aber sag mal, wohin hast du meinen Handschuh geschleppt. Thor wird gewahr, daß er die Nacht über in demselben geherbergt, und daß er sich in den Däumling des Handschuhs geflüchtet hatte. Skrymir bietet sich zum Reisegefährten an und nimmt Zehrung für alle in einem Bündel auf seinen Rücken. Am Abend rasten sie unter einer großen Eiche. Der Riese schläft bald ein. Thor ist aber nicht im Stande, die Riemen des Speisesacks aufzuknüpfen — und muß hungern. Darüber wird er zornig und schlägt den Skrymer mit seinem Hammer vor die Stirn. Der Riese erwacht mit der Frage, ob ihm ein Eichblatt auf den Kopf gefallen sei. Noch zweimal trifft ihn der Hammer des Gottes, er spürt es nicht. Doch verläßt er am andern Morgen die Reisegesellschaft — wohlweislich hat er aber auch den Speisesack mitgenommen.

Thor besucht nunmehr mit seinen Begleitern den *Utgarðaloki*, einen Riesen fern am Erdenrand. Loki zeigt seine Künste im Fressen, Thjalfi im Wettlauf, Thor im Saufen. Er setzt ein Trinkhorn an, dreimal, und sieht schließlich, daß nur ganz wenig vom Getränke abgegangen. Da kommt eine Katze angelaufen. Thor faßt sie mit der Hand unter dem Bauch, vermag aber nur einen Fuß des

Tieres vom Boden zu heben. Schließlich will Thor ringen. Utgardaloki stellt ihm ein altes Weib, seine Amme Elli — mit Leichtigkeit wird Thor von ihr zu Fall gebracht. Zum Schlusse stellt sich heraus, daß Utgardaloki kein anderer als Skrymir selbst ist, der mit Thor sein Spiel weitergetrieben hat. Das Ende des Horns, aus dem Thor getrunken hatte, lag draußen im Ozean, er wollte den Ozean austrinken: wenn man zum Meeresstrand kommt, sieht man, wie viel er getrunken, sobald Ebbe eintritt. Die Katze war die Weltschlange, die im Ozean liegt und sich um die ganze Erdscheibe schlingt, das alte Weib, mit dem Thor gekämpft, war das Alter — es hat noch keiner gelebt, den nicht das Alter zu Fall gebracht hätte. Die Weltschlange (anord. *Miðgarðsormr*) bezeichnet wohl die vertilgende Gewalt der Wassermassen. Sie schwillt mächtig an, wenn beim Weltuntergang die große Sintflut zerstörend daherflutet. Diese letzte Gefahr, der die Erdenbewohner nicht entgehen, konnte auch von Thor, dem göttlichen Wohlthäter der Menschen, nicht beseitigt werden. Er ist ihr mit Kraft und Mut entgegengetreten, wie das Lied von Hymir schildert.

4) Hymir.

Die Asen wollten bei Aegir ein Zechgelage halten. Es fehlte jedoch an einem Braukessel. Tyr gibt schließlich den Rat, ganz im Osten, am Ende des Himmels, wohne der Riese Hymir, sein Vater, der einen geräumigen Kessel besitze. Thor fährt mit Tyr zur Wohnung des Riesen. Unter Kesseln verstecken sie sich, weil sie vor dem Riesen als unfreundlichem Wirte gewarnt waren. Spät kommt er erst vom Weidwerk heim. Es klirren an seinem Bart die Eiszapfen, als er in den Saal tritt, so stark war sein Backen-

wald gefroren. Vor seinem Blick zerspringen die Balken des Hauses, daß die Kessel herabfallen: Hymir bekommt den Thor zu Gesicht. Es ahnt ihm nichts Gutes. Zur Mahlzeit läßt er drei Ochsen schlachten, von denen Thor allein zwei verzehrt. Am folgenden Morgen ziehen Thor und Hymir zum Fischfang aus, mit einem Ochsenkopf, den Thor einem der Tiere abgerissen hatte als Fischköder. Thor rudert. Immer und immer weiter entfernt er sich vom Lande. Er angelt mit seinem Stierkopf nach der länderumgürtenden Schlange. Sie beißt an. Kühn zieht er sie mit erstaunlicher Kraft bis zum Schiffsrand und trifft mit dem Hammer ihren häßlichen Kopf, daß die Erde erbebt — die Schlange sinkt jedoch ins Meer zurück, Hymir, dem es gruselte, hatte die Angelschnur abgeschnitten. Sie rudern wieder heim, fangen zwei Walfische und Thor trägt sie mitsamt dem Schiff zum Gehöfte. Hier will er eine weitere Kraftprobe ablegen und einen Trinkbecher zerschlagen. Felsen und Säulen schlägt er damit entzwei und er bleibt trotzdem ganz. Schließlich zerschmettert er ihn an dem harten Schädel des Riesen. Zum andern Mal soll er einen geschmiedeten Kessel aus dem Hause tragen. Tyr kann ihn nicht von der Stelle rücken. Thor faßt ihn am Rand, hebt ihn sich auf den Kopf, der Fußboden bricht unter ihm ein, die Fersen schlagen ihm an die Kesselringe. So wandert er des Wegs. Hymir setzt ihm mit seinen Scharen nach, allein mit dem Hammer vernichtet Thor den ganzen Haufen und kommt glücklich mit dem Kessel in die Versammlung der Götter, die nun jede Leinernte daraus zechen.

Es herrscht in diesem Liede ein ganz anderer Ton als in den scherzhaften Szenen. Man fühlt etwas von dem furchtbaren Ernst, um den es sich bei diesem Abenteuer handelt,

wo der letzte große Feind der Menschen schon der Vernichtung nahe, Dank der Unterstützung des feindseligen Riesen grollend in sein Element zurücksinkt. Die unheimlichen Greuel der Meerestiefe muß Thor im letzten großen Streit nochmals bekämpfen, zornmutig wird er sie vernichten und selbst dabei zu Grunde gehen. Dieses Bild aus den Zeiten, da die Welt sich verfinstert, taucht bei der Hymirepisode auf. Man wird ihr nicht gerecht, wenn man in ihr nur die Symbolisierung eines Naturvorgangs erkennen will, als ob Hymir die zersprengende Gewalt des Frostes, der Braukessel die offene See bedeutete, die der Frostriese den Winter über unter der Eisdecke in Verschluß hält.

5) Geirrödr.

Auch die Schrecken der Hölle hat Thor nicht gescheut. Wir hören davon in einer wohl kaum anders faßbaren Erzählung vom Riesen Geirrödr, einem Unterweltsfürsten mit zwei riesischen Töchtern. Loki, bisher nur als Freund und Begleiter des Thor bekannt, spielt den Verräter. Er will den starken Gott wehrlos, ohne Hammer und Kraftgürtel dem Riesen Geirrödr zuführen.

Auf dem Wege kehrt Thor bei einer freundlichen Riesin Grid ein, die ihm die Wahrheit sagt und ihre eignen Eisenhandschuhe, Kraftgürtel und ihre stabförmige Stange leiht. So ausgerüstet wandert Thor zum größten der Flüsse Wimur. Er umspannt sich mit dem Gürtel, stemmt die Stange gegen die Strömung, doch das Wasser steigt bis zu seinen Schultern. Auf einem Berge sieht endlich Thor die Gjalp, die eine Tochter des Riesen, quer über dem Strom stehen und das Wachsen desselben veranlassen; er wirft einen Stein nach ihr. Endlich gelingt es ihm, an einem Vogelbeerstrauch sich

ans Land zu befördern. Im Hause des Riesen angekommen, setzt er sich auf einen Stuhl, bemerkt aber bald, daß derselbe sich gegen das Dach hinan hebt. Er stößt deshalb mit der Stange aufwärts ins Sparrwerk und drückt so den Stuhl herab. Großes Gekrach verrät, daß unter dem Stuhl die beiden Töchter des Riesen gewesen waren, denen Thor nun das Genick gebrochen hat. Den Geirrödr selbst wirft Thor mit einem glühenden Eisenkeil, den der Riese gegen ihn gerichtet hatte, tot. Der Isländer Eilifr Gudrunarson hat wahrscheinlich kurz nach 976 dieses Abenteuer des Gottes in einem Ehrengedicht behandelt *(þórsdrápa)*, auch Saxo Grammaticus wußte von demselben zu erzählen. Bei dem letzteren zeigt sich denn auch deutlich die Unterweltsscenerie. Die Feinde der Menschen auf der Erde, im Wasser, wie unter der Erde trifft des Gottes Zorn. Daß seine und der Menschen Widersacher nicht bloß unter den Riesen zu suchen waren, beweist folgende Geschichte.

6) Der Zwerg Alwis.

Thor hat von seinem Weibe Sif eine Tochter *þrúþ*, die der Gott dem Zwerge *Alvíss* verweigert, obwohl sie demselben bereits in seiner Abwesenheit verlobt worden war. Der Zwerg hat seine Behausung unter der Erde und will dahin seine Braut, die schönglänzende Jungfrau heimführen. Wingthor tritt ihm entgegen und erklärt, ein Bleichnasiger sei nicht für eine Braut geboren. Er allein habe über das Mädchen zu entscheiden. Doch willigt zuletzt Thor zum Schein in die Abmachung. Er hält den Zwerg mit einer Reihe von Fragen hin, bis es Morgen geworden und der Unterirdische von Tag und Sonnenschein überfallen war. Damit war der Nachtgeist überlistet: er erstarrt vom Sonnenstrahl getroffen.

Sehr schön ist die Deutung Uhlands. Der Zwerg ist der lichtscheue Erdgeist, bleich um die Nase von der Dunkelheit der Erde. Das ausgestreute Saatkorn, Thors Tochter, scheint ihm anheimgegeben zu sein, aber wenn Thor im Frühjahr in die Lande kommt, wird auch die Saat wieder ans Licht gezogen. Es ist uns ein Lied erhalten, in dem diese jedenfalls mit dem sonstigen Typus des Gottes nicht gut harmonierende Geschichte erzählt wird. Vermutlich stammt dasselbe nicht aus altheidnischer Überlieferung.

Ziu.

Der dritte im Bunde der großen Götter des Volkes, von lateinischen Autoren Mars genannt, wurde in Deutschland unter dem Namen Ziu oder Saxnot verehrt, bei den nach England gewanderten Stämmen trug er den Namen *Tíȝ* oder *Tíw* (eng. *Tiusday*, agſ. *Tíwesdæȝ*) bei den Skandinaviern *Týr*. Der Swebenstamm hatte sein Geschick besonders eng und treu an den alten Gott geknüpft; Ziumänner ist uns als Benennung derselben überliefert. Noch heute ist in schwäbisch-alemannischer Mundart der Gottesname deutlich in der Bezeichnung des Dienstags (Zistag). Bei den Baiern gilt dafür Ertag; man hat daraus einen weitern Namen des Gottes erschlossen: Eru, und ihn mit griech. Ἄρης zusammengestellt, ob mit Recht oder Unrecht, soll dahingestellt bleiben. Die Semnonen (eine Abteilung der Sweben) verehrten ihren Nationalgott, wie uns Tacitus erzählt, in einem altheiligen Wald und brachten ihm Menschenopfer. Nur gefesselt betrat der Fromme den Wald, wer zu Boden fiel, durfte nicht wieder aufstehen, mußte am Boden gewälzt werden. Sehr wahrscheinlich wurde bei den Opfer-

festen dem Ziu zu Ehren der Schwerttanz nackter junger Männer aufgeführt, den Tacitus gleichfalls schildert.

Das Schwert ist sein Symbol gewesen, wie dies auch sein sächsischer Name Saxnot (Schwertgenosse; agſ. *Seaxnéat*) deutlich besagt. Als *Týr, Tíw, Ziu* ist der Gottesname derselbe, wie der des lat. *Juppiter*, griech. Ζεύς, altindischen *Dyaus* (s. o. S. 11), nur ist bei diesem ehrwürdigen und indogermanischen Alter des Gottes zu verwundern, daß er bei den Germanen so sehr verblassen und in den Hintergrund gedrängt werden konnte, während er bei Römern und Griechen der unvergleichlich höchste und majestätische geblieben ist.

Das Volk in Waffen ist des Gottes Gemeinde. Sei es, daß in friedlichen Zeiten die Gaue zur beratenden Volksversammlung sich vereinigten (wie wir schon aus Tacitus wissen, geschah dies stets bewaffnet), sei es, daß die wehrhaften Männer im Verbande des Heeres in die Schlacht zogen: in seinem Namen weihte der Priester die Scharen. Deutliche Spuren der hohen Verehrung des Kriegsgottes haben wir außer den bereits genannten Stämmen bei den Tencterern, Hermunduren und Quaden, während ein kürzlich in Nordengland gefundenes Denkmal uns den Gott in seiner Eigenschaft als Schützer des zum Ding versammelten Volkes bei friesischer Bevölkerung erkennen läßt. Im Jahr 1883 wurde ein Relief mit Skulpturen und zwei mit Inschriften versehenen römischen Altären zu Tage gefördert. Das Relief zeigt eine mit Helm, Speer und Schild bewaffnete römische Kriegergestalt, zu beiden Seiten derselben zwei gleichartige schwebende Figuren. Beide Altäre sind wie die Inschriften besagen, von einer friesischen Soldatenkolonie, bei der Germanen aus dem heutigen (holländischen) Twenthe gedient haben, dem *Mars Thingsus* (d. i. Ziu als Gott des Dingverbandes)

geweiht. Sonst hören wir sehr wenig von ihm. Als Beweis seiner Kühnheit wird erzählt, daß er dem Wolf Fenrir die Hand in den Mund gelegt, der Wolf sie ihm jedoch abgebissen habe. Folglich sei er einhändig. Möglicherweise ist diese Fabel erst Erfindung späterer Zeit, und die Bezeichnung als einhändig bezieht sich darauf, daß er die rechte so gut wie die linke Hand zum Kampf gebrauchte. In der Begleitung des Thor erscheint er als Sohn des Riesen Hymir.

Wir werden den Eindruck nicht los, daß der Kult dieser uralten Gottheit von den Germanen aus unbekannten Gründen vernachlässigt worden ist, nur so läßt sich der Mangel an Nachrichten erklären. Die mächtige, glanzvolle Gestalt eines Wodan hat ihn in Schatten gestellt, wahrscheinlich nicht ohne einzelne Züge von Tyr übernommen zu haben. Daß die Götterfigur des Heimdallr sich von Ziu losgelöst hat, werden wir später sehen.

Die skandinavischen Götter zweiten Ranges.

Um die für sämtliche germanischen Völker bezeugten großen Gottheiten Wodan, Donar, Ziu, hat sich in unserer skandinavischen Überlieferung eine stattliche Gruppe untergeordneter Götter geschart. Es sind zwei Gruppen zu unterscheiden. Die eine zeigt deutlich das Gepräge der Heroen, wie sie uns aus griechischer Mythologie geläufig sind; die zweite umfaßt Loki und Heimdallr, die, zwar persönlich unter sich verfeindet, jedoch den Göttern dienstbar sind. Eine Art Verbindung beider Gruppen bildet Aegir. Sie lassen sich sämtlich nur bei den Skandinaviern nachweisen; haben aber auch in Skandinavien göttlichen Kultus nicht erreicht. Tempel und

Opfer sind jedenfalls keinem der heroenähnlichen Himmelsbewohner der ersten Gruppe geweiht worden. Es sind offenbar heldenhafte Erdensöhne, denen das dankbare Volk mit der Apotheose gelohnt hat; unter der Macht des Glaubens an göttliche Einwirkung wurden sie den großen Göttern als Söhne angereiht.

1) Baldr und Hodr.

„Ich sah über Baldr, den blutenden Gott, den Sohn Odins, das Schicksal verhängen. Ein Mistelzweig zart und schön wuchs hoch über dem Felde; von dem Baume kam der gefahrvolle Schmerzenspfeil. *Hǫðr* schoß damit. Baldrs Bruder (Wali) wurde früh geboren; eine Nacht alt, begann er, Odins Sohn, zu kämpfen. Nicht wusch er die Hände, nicht kämmte er sein Haar, bis er den Mörder des Baldr auf den Scheiterhaufen gebracht hatte. Aber Frigg, Baldrs Mutter, weinte über das Weh von Walhall." So lauten die dunkeln Worte der *Vǫlospǫ́*. Das Gedicht schließt nicht ohne die Aussicht zu eröffnen, Baldr werde in einer zukünftigen, besseren Welt wieder kommen und mit seinem Mörder Hodr versöhnt Odins Siegesgehöfte bewohnen, die Schlachtgötter in Herrlichkeit. Wir dürfen annehmen, daß auf diese Wiederkunft sich die Worte werden bezogen haben, die die Sage dem Baldr von Odin ins Ohr gesagt sein läßt, als er auf den Scheiterhaufen gelegt wurde. Dagegen bleibt unklar, was der Ring Draupnir bedeutet, den Odin seinem Sohn mit in die Unterwelt gegeben hat, von dem die Sage meldet, das jede neunte Nacht acht gleich schöne Goldringe von ihm abgetropft seien. Loki brüstet sich auch einmal, er allein sei schuld daran gewesen, daß Baldr nicht mehr in seinen Wohnungen (*Breiðablik* genannt) throne.

Einer der angesehensten Isländer seiner Zeit, Olafr Pa,

Kauffmann Balder

feierte in den Jahren zwischen 980 und 990 die Hochzeit seiner Tochter. Wand und Decke des Saales waren mit Bildern geschmückt, deren Stoffe dem alten heidnischen Glauben der Väter entlehnt wurden. Auf Baldr bezüglich war zu sehen, wie die Götter alle zum Scheiterhaufen angeritten kommen. Eine starke Riesin Hyrrokin läßt das Schiff, das als Scheiterhaufen diente, langsam ins Meer gleiten, wo es in Brand gesetzt wird. Erst aus sehr später Zeit, nachdem die Skandinavier längst Christen geworden waren, ist uns ausführlich über Baldr berichtet, nicht ohne ganz fremdartige Züge in das Bild einzudrängen.

Baldr ist der Sohn Odins, Gemahl der Nanna. Er ist der allerbeste, jedermann lobt ihn, er ist schön wie die weißeste aller Blumen, Baldrsbraue genannt. Sein Urteil ist unumstößlich, in seiner Behausung findet sich nichts Unlauteres. Baldr hatte einmal schwer geträumt und erzählte davon den Göttern, die Rat darüber hielten, wie der Bedrohte gegen jegliche Gefahr geschützt werden könnte. Zu dem Zweck sprach Frigg Eidschwüre aus, daß weder Feuer noch Wasser, weder Eisen noch andere Metalle, weder Stein noch Baum, weder Krankheit noch Tier, weder Vogel noch Schlange Baldr ein Leids thun sollten. Nun veranstaltete man zum Zeitvertreib ein Spiel: Baldr sollte sich auf den Richtplatz stellen, die andern Götter wollten auf ihn schießen, gegen ihn hauen, nach ihm werfen. Nichts vermochte ihm Schaden zu thun. Loki gefiel das nicht. Er verwandelt sich in ein Weib, geht zu Frigg und erfährt, daß alle Dinge für Baldr in Eid genommen sind, nur ein Mistelzweig *(Mistilteinn)* nicht, der habe ihr zu jung geschienen. Loki holt die Mistel, fordert den Hodr, der blind war, auf, nach Baldr den Zweig zu werfen, er wolle ihm dabei behilflich sein. Das Geschoß trifft und

Baldr fällt tot zur Erde. „Das ist das größte Unglück gewesen, das je unter Göttern und Menschen sich ereignete," fügt die Erzählung bei. Die Asen voll Trauer waren ratlos. Frigg schlägt vor, ob nicht jemand zur Hölle reiten und Baldr auslösen wolle. Hermodr, einer der Söhne Odins entschließt sich dazu. Er sieht in der Halle des Höllengrunds Baldr am Ehrensitz, Hel, die Totengöttin, sagt ihm die Rückkehr Baldrs zu, wenn alle Dinge in der Welt, lebende und tote, um Baldr weinen. Die Menschen, wie die andern lebenden Wesen, ebenso Erde, Steine, Bäume und alle Metalle weinen um Baldr (wie man deutlich sehe, „wenn die Dinge aus der Kälte in die Hitze kommen"), aber schließlich findet sich eine Riesin, die aufgefordert um Baldr zu weinen, erwidert, die Hölle soll behalten was sie hat. Die Riesin soll Loki gewesen sein. Nun ist Baldr unwiederbringlich verloren.

Neuerdings ist es gelungen nachzuweisen, daß eine Reihe von Bildern, aus denen sich diese Erzählung zusammensetzt, christlicher Herkunft ist. Z. B.: Die Auslösung Baldrs aus der Hölle ist daran geknüpft, daß alle Wesen, lebende und tote, um ihn weinen. Die Quellen für diesen Sagenzug stammen erst aus dem 12. Jahrhundert und zwar aus einem Gedicht, das der 1188 geweihte Bischof Bjarni Kolbeinsson auf den Orkneys verfaßt hat. Das alte, heidnische Lied weiß nur davon, daß die Mutter um den Tod des Sohnes geweint habe u. a.

Ganz anders lautet die Sage wie sie in Dänemark verbreitet war, uns bei Saxo Grammaticus überliefert. Der Zusammenhang der isländischen und dänischen Fassung ist unzweifelhaft, die Hauptpersonen und ihre Namen sind dieselben, mehrere hervorstechende Begebenheiten gleichfalls.

Saxos Erzählung ist aber nicht bloß vollständiger, sondern auch ursprünglicher. Eine alte Heroensage ist in der Edda zur Göttersage geworden. Weder Baldr noch seine Gemahlin Nanna, noch sein Gegner Hodr waren ursprünglich Götter, sie alle haben einst auf Erden gewandelt.

Hother, ein Heldenjüngling, ausgezeichnet durch seine Gaben des Körpers wie des Geistes, wirbt um Nanna, ehe Baldr, ein Sohn Odins, auf sie sein Auge geworfen hat. Baldr will seinen gefährlichen Nebenbuhler mit dem Schwert beseitigen. Um diese Zeit kam Hother auf der Jagd in einem tiefen Wald zu einer Gruppe Walkyrjen, die ihn vor Baldr warnen und zu seiner Sicherheit ihm einen gegen Schwerthiebe festen Panzer schenken. Gevarus, der Vater der Nanna, ist der Werbung des Hother günstig gesinnt, fürchtet sich aber vor dem „Halbgott" Baldr, der unverwundbar sei. Er wisse allerdings ein Schwert, das unter festen Riegeln verschlossen, ihm den Tod zu bringen vermöchte. Ein Waldgeist Miming hält es in Verwahrung. Es gelingt dem Hother, dasselbe in seinen Besitz zu bringen.

Baldr fällt mit Kriegsmacht ins Land des Gevarus ein, um seine Geliebte sich zu holen. Nanna verzichtet auf die Ehe mit einem Gott und es kommt zum Kampf. Auf seiten Baldrs kämpfen Odin und Thor, Hother haut dem Hammer des letzteren den Handgriff ab und damit ist der Sieg zu Gunsten des mit seinem gefeiten Panzer umkleideten Hother entschieden. Den Baldr quälen jedoch in seinen Träumen Gaukelbilder der Nanna so heftig, daß er abzumagern und schwach zu werden beginnt, sich aber doch zu einem zweiten Kriegszug gegen Hother aufrafft. Der letztere muß vor ihm fliehen, kommt auf der Flucht im Wald wieder zu den Walkyrjen, die sich seiner annehmen und ihm den Rat geben,

die Speise sich zu verschaffen, deren Genuß Baldrs Kraft täglich aufs neue stärkt. Wieder liegen sich die feindlichen Heere gegenüber, bis die Nacht den heißen, unentschiedenen Kampf trennt. Hother geht in der Dunkelheit als Späher ins feindliche Lager und trifft unterwegs auf drei Schicksalsfrauen, die dem Baldr die gesuchte Speise bringen und soeben das Lager verlassen. Der Tau verrät ihre Spuren. Hother folgt den Frauen bis ins Haus und giebt sich vor ihnen als Spielmann aus. So sieht er denn daselbst drei Schlangen, aus deren Gift die Zauberspeise bereitet wird. Allein statt der Speise, wie nun erwartet wird, erhält er einen starken Kraftgürtel zum Geschenk und als er heimkehrt, trifft es sich, daß Hother dem Baldr begegnet, ihm das Schwert in die Seite stößt und ihn halbtot liegen läßt. Die Totengöttin erscheint dem Schwerverwundeten und prophezeit ihm, den folgenden Tag werde er in ihren Armen ruhen. Die Prophezeihung hat sich erfüllt. Auch bei Saxo findet schließlich Baldr seine Rache durch die Hand des Bruders, der in der dänischen Überlieferung Bous heißt.

Figur und Haltung wie sie Baldr in der Edda angenommen hat, sind völlig fremdartig. Er ist früh von der moralischen Seite her umgedeutet und dadurch vollständig unkenntlich geworden. Sein Name schon bezeichnet ihn als den kühnen Kriegsfürsten, wie er bei Saxo erscheint und ihn vereinzelt auch noch isländische Lieder kennen. Die Verwirrung ist angezettelt worden durch den Namen *Mistilteinn*. So hieß ursprünglich das wunderbare Schwert, mit dem Hodr seinem Gegner den Todesstreich beibrachte. Das Wort ist später buchstäblich als Mistelzweig mißverstanden worden und daran haben sich in nicht mehr aufzuhellender Entwicklung ganz fremde Dinge angesetzt.

Ursprünglich haben wir es also gar nicht mit einer Göttersage zu thun. Zwei sagenberühmte Heroen, die sich als Nebenbuhler in der Liebe zu demselben Mädchen befehden, erscheinen als Schützlinge der Götter und des Schicksals, die in wunderbarer Weise in ihr Leben eingreifen. Baldr tritt auf als der Meistbegünstigte, wie er denn von vornherein als Halbgott (semideus), als Sohn Odins eingeführt wird. Im Laufe der Zeit hat er sich gemäß unserer Überlieferung zu einer selbständigen Gottheit erweitert, wir besitzen jedoch kein zuverlässiges Zeugnis, daß Baldr religiöse Verehrung genossen hätte. In der Sage von Frithjof spielt mit unhistorischer Ausmalung ein Baldrstempel in der norwegischen Landschaft Sygnafylki eine Rolle, bei dessen Erwähnung im Stil der späteren poetischen Mythenkunde über den makellosen Baldr fabuliert wird. Gleichfalls ohne sichere Gewähr ist die Äußerung, wonach Baldr von der Nanna den Menschen und Göttern einen Sohn, *Forseti,* hinterlassen habe, der der beste Vertreter von Friede und Gerechtigkeit geworden sei. Forseti scheint dem Namen der Insel nach zu schließen, auf Helgoland (hieß Fositesland um das Jahr 700) besondere Verehrung genossen zu haben. Hierher wurde der Angelsachse Willibrord auf der Missionsreise verschlagen und fand daselbst Tempel dieses Gottes, unter dem wir wahrscheinlich Tyr zu vermuten haben. Heilige Herden weideten, niemand sollte die Tiere berühren; aus einer Quelle die dort floß, durfte nur unter heiligem Schweigen Wasser geschöpft werden. Die Übertretung dieser heidnischen Vorschriften hätte den Missionar beinahe das Leben gekostet.

2) Ullr.

Er ist Baldrs liebster Verwandter und gilt als Stiefsohn des Thor, den ihm die Sif in die Ehe gebracht hat.

Seine Fertigkeit als Bogenschütze und Schlittschuhläufer war unübertrefflich. Sein Bild wird uns geschildert als das eines schönen, stolzen Kriegers. Es scheint, daß Ullr für die Volksvorstellung verknüpft war mit der Einrichtung des Zweikampfs, bei dem der einzelne Kämpfer im Vertrauen auf seine Kraft und Gewandtheit auch den Gott um glückliche Entscheidung angerufen haben mag. Eine alte Ceremonie war es, bei einem dem Ullr geweihten Ring zu schwören. Wie Baldr hat auch er eine Residenz, sie heißt Ydalir, gemäß der Bedeutung des Namens dachte man sie sich mit Reif beschlagen. Offenbar hängt dies mit seiner Eigenschaft als Schlittschuhläufer zusammen. Als solcher war er auch in Dänemark bekannt. Saxo Grammaticus erzählt eine sonderbare Geschichte. Ullr (Ollerus) sei einmal Stellvertreter des Odin gewesen und zu dem Behuf mit den Insignien des göttlichen Regenten geschmückt worden, habe jedoch nach der Rückkehr des mächtigen Gottes vor ihm auf seinen aus Knochen gefertigten und mit schrecklichen Zaubersprüchen geweihten Schlittschuhen entfliehen müssen, sei aber in Schweden getötet worden. Auch in dieser Überlieferung tritt die Erhöhung eines Irdischen zu göttlichen Ehren deutlich genug hervor.

In der Lebensbeschreibung des Missionars Anskar (siehe S. 8), der in Schweden gewesen ist, wird uns berichtet, daß daselbst ein Mann aufgetreten sei, der sich dafür ausgegeben habe, als wäre er bei den Göttern gewesen und komme mit einer Botschaft von ihnen zurück. Der Inhalt derselben war unter anderem: Wenn der Bevölkerung ihre altheidnischen Götter nicht mehr genügen und sie ihren Kreis noch erweitern wolle, so seien die Götter bereit, den alten Stammeskönig Ericus in ihre Göttergemeinschaft aufzunehmen und als Gott

anzuerkennen. Alsbald wurden demselben Tempel gebaut und Opfer dargebracht. Ericus ist uns als dänischer Heros bekannt. Die aus christlichem Munde stammende Erzählung bestätigt, daß auch bei germanischen Stämmen der Götterkreis für Sterbliche offen stand.

3) Widar.

Dieser Sohn Odins tritt erst in Thätigkeit während der Götterdämmerung, wie wir dies von den Einherjern in Walhall zu erwarten haben. Seine Attribute Körperkraft und Schweigsamkeit lassen ihn als weltfernes, unheimliches Wesen erscheinen. So hat er denn auch seine Wohnung in *Viðr* (d. i. im Walde), rings umwachsen mit hohem Gras und Holz. Er wird auf den Schauplatz treten, wenn sein Vater Odin zu Grunde geht, um dann mit seiner unwiderstehlichen Kraft (nächst Thor war er der stärkste) siegreich ihn zu rächen. An seinem Fuß trägt er einen Eisenschuh. Mit ihm tritt er dem gott- und weltbedrohenden Ungeheuer in den Rachen, faßt den Oberkiefer mit der Hand und reißt ihn auseinander. So wird denn Widar, wenn die großen Götter gefallen sind, ihren Thron einnehmen.

4) Aegir.

In Aegirs durch Frieden geheiligter Halle sind die Götter zu Gast und zechen aus ihrem Braukessel, den Thor ihnen verschafft hat (s. S. 69), jede Leinernte. Statt des erleuchtenden Feuers dient hier strahlendes Gold. Es scheint die Ruhe des Oceans mit dieser Behausung gemeint zu sein. Im Leuchten des windstillen Meeres mochte man den Glanz des versunkenen Goldes spielen sehen (L. Uhland). Seiner Gemahlin *Rán* (d. i. Raub) gehören die Ertrunkenen, die sie mit einem Netz in die Meerestiefe zieht; ihre neun Töchter

erregen den Meeressturm. Als Vater des Aegir wird einmal der Riese Fornjotr genannt, an dessen Namen überhaupt die roh waltenden Elemente geknüpft sind. Thor im Kampf mit denselben ist uns bekannt. Mit der feindseligen Haltung der Götter gegen das Riesengeschlecht mag es zusammenhängen, daß Aegir nicht in die Reihe der Asen gehört, sondern nur als friedlich mit ihnen verkehrender Riese gedacht ist.

Bei dem Gastmahl, welches eines der Eddalieder (Lokasenna) schildert, fehlt bezeichnenderweise *þórr* zunächst, *Oðinn* und *Sif*, *Bragi* und *Iðunn*, *Týr*, *Njǫrðr* und *Skaði*, *Freyr* und *Freyja*, *Gefjón* und *Heimdallr*, *Viðarr*, später auch *Loki*, sind zugegen. Aegir hat zwei Diener, Eldir und Fimafengr, von denen der letztere durch Loki erschlagen wird.

5) Loki.

Schel angesehen, als der Anstifter jeglichen Unglücks bei Göttern und Menschen, als der Vater der greulichsten Ungeheuer, der zerstörenden Kräfte, leuchtend in seiner Schönheit wie Lucifer, bald der treuste Gefährte und Freund, bald der hinterlistigste Verräter und Spötter — so steht dieses Bild des Widerspruchs in nie rastender Beweglichkeit vor uns. Er schwebt fortwährend zwischen den Asen und Riesen, scheint jedoch ursprünglich den letzteren angehört zu haben wie Aegir. Am Anfang der Zeiten hat er mit Odin feierlichst das Blut gemischt, Blutsbrüderschaft geschlossen, doch weil er vom Herz eines bösen Weibes gegessen, ist er schwanger geworden und hat alle Ungeheuer (den *Fenrisulfr*, den *Miðgarðsormr* und die Totengöttin *Hel*) geboren; nach andrer Version war er acht Winter lang unterhalb der Erde als Weib und melkende Kuh, wieder andere Überlieferung

besagt, er habe die Ungetüme mit der *Angrboda* gezeugt. Er selbst hat es in der Hand, sich unter den verschiedenartigsten Verwandlungen und Vermummungen zu zeigen, stets seinem Gewerbe treu: dem Widerspruch zu dienen. Er ist schuld, daß einer der Böcke Thors gestürzt ist und Schaden genommen hat, er ist es, der dem Thjazi die Todeswunde beigebracht hat (S. 85), er ist es aber auch, der den Baldr in die Hölle geschickt und den Fimafengr, des Aegirs Diener, an der Friedensstätte erschlagen hat.

Obwohl er weiß, daß niemand gut auf ihn zu sprechen ist, drängt er sich trotzdem in die Gesellschaft der Götter, als sie bei Aegir zum Schmaus versammelt sind, mit der teuflischen Absicht, ihnen die Freude zu verderben. Als er in den Saal tritt, schweigen die Götter und Göttinnen alle. Doch er kommt als durstiger Wanderer, der um einen Labetrunk bittet, den ihm Odin denn auch durch seinen Sohn Widar reichen läßt. Der Widerspruch Bragis reizt den Loki, daß er nicht bloß diesem selbst, sondern einen der Anwesenden um den andern mit den gemeinsten Schmähungen überschüttet, bis er schließlich vor Thor weichen muß. Er versteckt sich als Lachs in einem Wasserfall, wird jedoch gefangen und mit den Gedärmen seines Sohnes gefesselt. Tief unten im isländischen Geiser dachte man sich ihn in Sicherheit gebracht. Gift träufelt ihm ins Gesicht und wenn er sich schüttelt, entstehen die Erdbeben. Erst mit Einbruch des Weltuntergangs wird er wieder loskommen. Seine Gattin Sigyn ruht bei ihm in unerschütterter Treue und fängt mit einer Schale die Gifttropfen auf. Sein Vater heißt Farbauti (oder Fornjotr), der zwei weitere gleichgeartete Söhne Byleifstr und Helblindi von seiner Gattin Laufey (oder *Nál*) sein eigen nennt. Von der

Sigyn hatte Loki die Söhne Nari (oder Narvi) und Vali (oder Ali). Seine Verbindungen erstrecken sich bis zu den Zwergen, von denen er für Sif goldenes Haar, für Odin den Speer Gungnir, für Freyr das Wunderschiff *Skíðblaðnir* anfertigen läßt. Er selbst hat wunderbare Schuhe, mit denen er durch Luft und Wasser fliegen kann (daher Lokis Name Loptr d. i. Luft?), oder er tritt in einem Federgewand als Vogel auf und vollführt seine Streiche, indem er sich in eine Stechfliege verwandelt.

So waren einmal Odin, Hönir und Loki miteinander auf Wanderschaft gezogen. Unterwegs kochten sie zur Mahlzeit einen Ochsen ab, der jedoch nicht gar werden wollte. Schließlich hörten sie einen Adler von der Eiche rufen: Wollt ihr mir nur soviel von dem Ochsen geben, daß ich satt werde, so soll das Fleisch kochen. Die Götter willigten ein, aber Loki stieß dem Adler eine Stange in den Leib: der Vogel fliegt auf und nimmt den Gott an der Stange mit. Er wird nach langer Fahrt unter dem Versprechen losgelassen, daß er dem Riesen Thjazi, der in dem Adler erschienen war, die Idun mit ihren die Götter bei ewiger Jugend erhaltenden Äpfeln zuführe. Wieder kommt der Riese als Adler angeflogen und ergreift die Idun. Da wurden die Götter rasch alt und grau und verlangten von Loki, die Göttin wieder herbeizuschaffen. Er fliegt als Falke zum Haus des Riesen, findet die Idun allein, verwandelt sie in eine Nuß, nimmt sie in die Klauen und fliegt davon. Thjazi als Adler ihnen nach. Die Götter zündeten ein großes Feuer rings um ihr Gehöfte an, in das der Adler geflogen kam, so daß sie ihn mit leichter Mühe erschlagen konnten. Loki war aber besonders eifrig dabei beteiligt.

Ein andermal wollten die Götter von einem Riesen-

baumeister sich in $1^1/_2$ Jahren eine Burg bauen lassen. Als Lohn verlangte derselbe die Sonne, den Mond und die Göttin Freyja. Die Asen erklärten sich damit einverstanden, wenn er das Bauwerk in einem Winter zu stande brächte, der Vertrag sollte ungültig sein, wenn die Burg am ersten Sommertag nicht fertig stünde. Der Riese arbeitete mit seinem Hengst *Svaðilfari*. Nur noch drei Tage waren bis Sommeranfang und schon war alles bis auf das Burgthor fertig. Da leistet in der Not der Götter Loki den Schwur, er wolle den Riesen um seinen Lohn bringen. Als Stute kommt er zu dem Hengst angesprungen, der Hengst wird wild, läuft der Stute nach und der Baumeister hinterdrein. So mußte die Arbeit ruhen. Thor erschlägt den Riesen und Loki gebiert bald darauf ein graues Fohlen mit acht Füßen: es war Odins geschwindes Roß Sleipnir. Gegen keinen der Götter bleibt Loki so treu verbunden wie gegen den alten Einäugigen. Mit ihm gehört er aufs engste zusammen seit Anbeginn der Zeiten. Die vielfachen Beziehungen Odins zu Tod und Untergang begegnen bei Loki noch intensiver, wenn er als der Vater aller zerstörenden Kräfte des Meeres und der Unterwelt erscheint. In Odins Diensten wird Loki ursprünglich seines vielseitigen Amtes gewaltet haben. Selbständige Verehrung in Opfer oder Gottesdienst ist für ihn nirgends nachweisbar.

6) Heimdallr.

Es ist ebenso unsicher als unwahrscheinlich, daß wir es unter diesem Namen mit einer selbständigen Götterfigur zu thun haben. Vielmehr wird das Epitheton eines der großen Götter (des Ziu) dahinter stecken.

Heimdallr, mit den schärfsten Sinnen begabt, sieht bei

Tag wie bei Nacht hundert Rasten weit, hört das Gras in der Erde und die Wolle auf den Schafen wachsen. Er braucht weniger Schlaf als ein Vogel und sitzt, wie kein zweiter geeignet, als Wächter der Götter am Himmelsrand. Von neun Riesenschwestern einsam in der Urzeit dort geboren, wo die Sonne am Rande des Horizonts im Meer versinkt, ist das göttliche Kind gestärkt worden mit der Kraft der Erde, mit der wogenkühlen See und dem Opferblute — in solch märchenhaften Rätseln bewegen sich die Überlieferungen über diese seltsamste aller skandinavischen Gottheiten. Er heißt mit Vorliebe der weiße Ase mit goldenen Zähnen, wohnt auf *Himinbjǫrg* (höchste Himmelshöhe) an der Brücke *Bifrǫst* (d. i. der Regenbogen), um dieselbe gegen Angriffe der Riesen zu bewachen und zu schützen. In dieser Eigenschaft besitzt er wie Roland ein weitschallendes Horn; da er wohl auch an Kämpfen teilgenommen haben wird (beim Weltuntergang soll er im Zweikampf mit Loki unterliegen), legt ihm die Sage ein Roß (*Gulltoppr*, d. i. Goldzopf) bei, sein hauptsächlichstes Attribut war jedoch das Schwert. So nähert er sich auch von dieser Seite dem mit Ziu identischen Saxnot.

Ein ganz anderes Bild entrollt von ihm ein Eddalied (*Rígsþula).* Hier wandelt er als Rigr (d. i. König) auf Erden, um unter den Menschen die Stände der Knechte, der Freien, der Edlen und der Könige zu stiften. Seine Freude am Weltgetriebe kann in der Bedeutung seines Namens Bestätigung finden (*Heimdallr* = heimfroh, weltfreudig), die weise Frau, der das Lied *Vǫlospǫ́* in den Mund gelegt ist, nennt die in Stände gegliederten Menschen, Reich und Arm, seine Söhne. Wie treffend ließe sich diese Thätigkeit in die Befugnisse des Mars Thingsus (s. S. 73) einreihen! Die

Hauptzüge des Heimdallr sind eine Abzweigung von Ziu-Tyr, beide sind zur Zeit des Heidenglaubens eins gewesen.

Die Wanen.

Ursprünglich lebten die Götter ein goldenes Zeitalter heiteren Friedens. Er ging für alle Zeit verloren, als der erste Krieg unter den Völkern ausbrach. Alte dunkle Sage erzählt von einer Hexe, die in den Häusern der Menschen das sorgenlose Dasein durch verderblichen Zauber störte, die in der Halle der Götter durch furchtbare Schrecken der Folter gestraft wurde — doch selbst die Götter vermochten ihr nichts anzuthun. Gollweig, dreimal mit Marterwerkzeugen gebrannt, rettete dreimal ihr unheimliches Leben. Sie gehörte einem mächtigen Kreise an, mit dem infolge dieser Ereignisse Krieg ausbrach, nachdem die Fehde durch friedliche Verhandlungen nicht sich hatte beilegen lassen. Der erste Krieg der Welt entstand, als Odin in das Heer der feindlichen Heerscharen, es waren die Wanen, altgermanischem Rechtsbrauch gemäß, seinen Speer schleuderte. Siegreich drangen die Wanen bis zur Burg der Asen, und haben einen folgenschweren Friedensschluß erzwungen. Die Feierlichkeit desselben soll folgendermaßen verlaufen sein. Beide Teile, Asen und Wanen, spuckten in ein Gefäß, daraus wurde ein Mann mit Namen Kwasir geschaffen, so klug und weise, daß er auf alle Fragen lösende Antwort wußte. Als er aber auf Erden umherzog, die Menschen seine Wissenschaft zu lehren, wurde er von den Zwergen Fjalar und Galar erschlagen. Außerdem wurden die Wanen von den Asen nicht bloß als göttliche Mächte anerkannt, einer der ihrigen *Njǫrðr* wurde sogar unter die Asen aufgenommen.

Er wird als Geisel gestellt, wie umgekehrt die Wanen von den Asen den Hönir erhalten, von dem wir des weitern vernehmen, daß er bei den Wanen ein mächtiger Häuptling geworden sei. Was den Verstand betrifft, so soll er etwas stumpf gewesen sein; bei öffentlichen Verhandlungen habe er immer nur den wiederkehrenden Bescheid gewußt: mögen andere raten! Infolgedessen mußte ihm der Urquell der Weisheit aus dem Kreise der Asen, Mimer, mitgegeben werden — ein höchst verhängnisvoller Verlust für die jenseitige Göttergesellschaft. Schon oben ist angedeutet (s. S. 13), daß mit den Wanen wahrscheinlich ein untergeordneteres Zauberkollegium göttlicher Machtstellung teilhaftig geworden ist.

1) Njǫrdr.

Njǫrðr, offenbar in einer nicht mehr aufzuhellenden Beziehung zu der bei Tacitus (Germania Cap. 40) genannten weiblichen Göttin Nerthus stehend (die beiden Namensformen sind vollständig dieselben), wurde bei den Asen Beschützer von Seefahrt und Fischerei. Er wohnt am Meere, Noatun, d. i. Schiffstätte, heißt seine Behausung, daselbst beherrscht er den Gang der Winde, stillt Meer und Feuer. Mit Freyr zusammen wurde er in einer Eidesformel genannt, Tempel und Opferstätten soll er in großer Menge besessen haben, man betete zu ihm um Reichtum, um liegendes und fahrendes Gut, das er zu gewähren vermochte.

Seine Gattin *Skaði* ist gleichfalls ein untergeordneteres Wesen, die Tochter des uns bereits bekannten Riesen Thjazi, die dem Njordr als Sühne für den Tod ihres Vaters (siehe S. 85) vermählt worden war. Sie durfte sich ihren Gatten frei wählen, aber nur die nackten Füße der im übrigen verhüllten

Götter sehen. Sie wählte den weißfüßigsten, den sie für Baldr gehalten hatte. Die Ehe mit Njordr war unglücklich. Es gefiel dem Riesenmädchen nicht am Ufer des Meeres, wo das Krächzen der Seevögel sie störte: ihre Lust und ihre Freude war die stürmische, schneebedeckte Bergeinsamkeit, wo sie denn auch den größten Teil des Jahres verlebte. Im Gebirge jagt sie auf Schlittschuhen mit Pfeil und Bogen — sehr zum Ärger ihres unzufriedenen Gemahls, der sich über das Geheul der Wölfe nicht hinwegzusetzen vermag. Spätere Quellen wissen auch von einer Verbindung zwischen Odin und Skadi, wenigstens wird als ihr beider Sohn Sämingr genannt. Irrtümlich ist es, wenn derselbe genealogisch zum Ahnherrn des norwegischen Königshauses gemacht wurde, denn sein Name weist auf das Finnenland. So ist es denn außerordentlich einleuchtend, in Skadi, seiner Mutter, eine Repräsentantin des Finnentums zu sehen. Die Beziehungen zwischen Nordgermanen und Finnen können nicht eng und lebhaft genug gedacht werden. Die finnischen Gottheiten *Þorgerðr Hǫrðabrúðr* (oder *Hǫlgabrúðr*) und Irpa sind nachweislich von einzelnen Skandinaviern mit großem Eifer verehrt worden.

2) Freyr.

Auch Freyr, der Sohn des Njordr, gleich seinem Vater im Kreise der Asen anerkannt, hat sich ein Riesenmädchen erwählt, die *Gerðr*, strahlend wie die Sonne, die schönste der Jungfrauen. Seine Werbung erzählt uns ein anziehendes Eddalied *(Skirnesmǫl)*. Gymir heißt ihr Vater. Wenn sie in seinem Gehöfte wandelt, leuchtet Luft und Meer vom Glanz ihrer Arme. So sieht sie Freyr und schickt seinen Diener Skirnir ab, für ihn um sie zu werben. Auf dem Rosse des Freyr, ausgerüstet mit dessen Schwert, kommt er

durch den Feuerwall (Wafrlogi), der die Wohnung des Mädchens umschließt. Doch alle Anerbietungen und Geschenke fruchten nichts, bis furchtbare Flüche und Verwünschungen mit dem Gambantein (Zauberstab?) ihren Widerstand brechen und sie verspricht, nach neun Nächten im Wald Barri mit dem Sohne des Njordr zusammenzutreffen.

Nunmehr ist, wie wir anzunehmen haben, ihre Heimat Alfheimr, das Besitztum des Freyr, wo sie mit ihm herrscht, über die Ljosalfar, die guten Geister, welche die fruchtbare Erde umschweben. Wunderbare Dinge hat der Wanengott zu eigen: ein Roß (*Blóðighófi* blutiger Huf), einen Eber (*Gullinbursti*, goldborstig), dessen Goldborsten die Nacht erhellen, der so geschwind rennt wie ein Pferd, und das Wunderschiff *Skíðblaðner*, das wie ein Tuch zusammengefaltet werden kann; sein Schwert hat er aus der Hand gegeben und gilt seitdem als waffenlos. Auf Island wie in Schweden wurde er vorzüglich verehrt, von Opfern, die ihm gebracht wurden ist häufiger die Rede, ihm war neben Thor und Odin der Prachttempel in Upsala geweiht (s. o. S. 8). Von einer Priesterin begleitet, wurde sein Bild auf einem Wagen durchs Land geführt, um ein gutes Jahr zu erhalten. Dazu stimmt vortrefflich, daß er auch sonst als Herr über Regen und Sonnenschein genannt wird. Die schon erwähnte Übereinstimmung zwischen Njordr und der taciteischen Nerthus wird noch weiter gestützt, wenn uns der Römer von dieser Erdgöttin, wie die östlichen Germanen seiner Zeit sie verehrten, berichtet, daß auch sie auf einem von Rindern gezogenen Wagen in Begleitung ihres Priesters umhergeführt worden sei. Das Alter des Wanendienstes müßte danach in ehrwürdige Ferne zurückgesetzt werden, doch ist die Übereinstimmung keineswegs zwingend.

Die Göttinnen.

Ernst, streng, bis zur Wildheit des Kampfes und des Schreckens blickt das Bild der göttlichen Frau. Ihre Schönheit wird nirgends hervorgehoben, wohl aber die sorgende Wohlfahrt, die sie den Menschenkindern angedeihen läßt, oder die unerbittliche, unheimliche Gewalt, mit der sie als Totengöttin die Gemüter einschüchtert. Ihrem Namen nach ist Frigg (in Deutschland Frija, bei den Langobarden Frea, in England Frige genannt) die Geliebte (Sanskrit *prijâ*), Gemahlin des Gottes, und so sitzt sie denn dem Odin vermählt in Hlidskjalf, kennt alle Menschengeschicke, da ihr Odin, der vertraute Gatte, alle Geheimnisse mitteilt. Mit ihm erlaubt sie sich auch gelegentlich ihr Spiel zu treiben, wenn sie, nach einer langobardischen Anekdote, die Absichten des Wodan dadurch vereitelt, daß sie seine Bettstelle verändert und dadurch veranlaßt, daß der Gemahl beim Erwachen am Morgen die langbärtigen Winiler vor sich sieht, ihnen den Namen Langobarden gibt und ihnen nunmehr auch den Sieg im Kampf gegen die Wandalen nicht versagen kann. Sie ist besonders freigebig und spendet aus einem Wunderkästchen, das ihre Dienerin verwaltet. Der Ehesegen ist ihr Geschenk, darum beten zu ihr die unfruchtbaren Weiber und die Kreisenden in der Geburtsstunde. Als Hausmutter, als Hüterin des Eheglücks, erscheint sie selbst mit Schleiertuch und Spinnrocken. Derselbe Typus ist es, wenn wir von Freyja hören, daß sie an ihrer Seite die Schlüssel des Hauses trägt und wenn sich dieser hausmütterliche Zug mit Freyjas Bild nicht wohl vereinigen läßt, so hat man längst erkannt, daß diese Göttinnen von Anfang an nur eine gewesen und

erst im Lauf der Mythenbildung sich zu zwei gleichstehenden Götterfiguren entwickelt haben, was die Annahme nicht ausschließt, daß Freyja oder wie ihr Name gewesen sein mochte, als Wanengöttin (*Vanadís*) zu vollem Rang der Frigg erhoben worden sein kann. Wir haben noch anschauliche Überlieferung, welch grausige Rolle Frigg im Zauberwesen gespielt und wie gierig sie sich ihren Anteil an den Leichen der Verstorbenen gesichert hat. Die göttliche Frau umspannt das All. Sie thront im Glanz der Höhe und züchtigt mit den Schrecken der Hölle. Außer Hlidskjalf hat sie eine Residenz in Fensalir, in der Tiefe der Erde, wo die Abgeschiedenen feuchten, aus Sümpfen aufsteigenden Moderduft atmen. Wir haben also das Recht, sowohl die Überlieferungen von Freyja (= Frau) als bis zu einem gewissen Grade die von Hel (d. i. Hölle) auf die eine Götterfrau zu beziehen.

Freyja ist Schwester von Freyr, Tochter des Njordr und dadurch als Wanengottheit gekennzeichnet (= Nerthus? bei Tacitus Germ. C. 40). Wenn es von ihr heißt, sie habe ihren Sitz in *Folkvangr* (Völkeraue), wo ungezählte Wohnungen für die nach dem Leben sich sammelnden Totenscharen bereitstehen, so kann der Charakter des Totenreiches nicht prägnanter formuliert werden. Freyja ist aber auch wie Frigg die Göttin der Liebe. Es war üblich, in Liebesangelegenheiten sie anzurufen. Auch sie ist vermählt. Im Namen ihres Gatten *Oðr* hat man längst Odin erkannt; sie soll ihm eine Tochter Hnoß geschenkt haben. Und wenn die schwere Anschuldigung der Buhlerei auf Freyja fällt, so erzählt uns Saxo Grammaticus von der Untreue der Frigg gegen Odin.

Freyja (oder nach dem seitherigen besser Frigg) besaß

einen kostbaren Halsschmuck (Brisingamen, mit Bezug darauf hat sie den Namen *Menglǫð*, die Halsbandfrohe, geführt). Er wird ihr von Loki gestohlen, von Heimdallr zurückgebracht. Sie soll in den Besitz desselben gekommen sein, nachdem sie jedem der vier Zwerge, die ihn gefertigt, zu Willen gewesen war. Der Halsschmuck zerspringt, wenn die Göttin in Wut gerät, so furchtbar ist ihre Leidenschaft. Sie hat ferner zu eigen einen Wagen mit zwei Katzen bespannt und ein rauschendes Federgewand, das sie zuweilen an Loki verleiht. Wenn sie in ihrem *Valhamr*, wie die Skandinavier ihr Gefieder nennen, über die Erde fliegt, erkennen wir deutlich in ihr die Herrin der Walkyrjen. Nicht bloß läßt sie sich von Odin hetzen, zwei Könige miteinander zu verfeinden, er hat ihr auch die eine Hälfte der im Wal (s. S. 59) Gefallenen abgetreten. Doch ist ihr Bild nicht so übermenschlich, daß sie nicht weinen könnte, wie Frigg über Baldr in Fensalir weint (in dieser Eigenschaft ist begründet, daß die Römer sie für die Isis halten konnten, Tacitus Germ. C. 9). Ihre Thränen sind Gold, sagt eines der schönsten Bilder. Das edelste Metall gilt als die Frucht der mütterlichen Sehnsucht und des mütterlichen Kummers.

Dunkle, uralte Anknüpfung bietet der Name Fjorgyn, den Frigg als Mutter Thors trägt. Neben ihr steht auch ein männlicher Fjorgynn, der von der ordnenden Mythendeutung als ihr Vater aufgefaßt worden ist. Wir haben vielmehr darin einen Namen ihres Gemahls zu sehen, der als Fjorgynn genau dem Slawengotte Perkunas, dem altindischen Parjanya entspricht. Ursprünglich liegt darin eine Andeutung des Berglandes (got. *faírguni*, Berg). Möglicherweise hängt diese Benennung damit zusammen, daß der Aufenthalt der Toten nach ältester germanischer An-

schauung ins Innere der Berge verlegt worden war: im Berge hätten wir dann auch die älteste Residenz der Götter zu suchen, so lange sie im Totenreiche weilen. Noch allgemeiner heißt Frigg mit einfach schönem Namen *Jǫrđ* (d. i. Erde) und damit ist ihre Namensfülle nicht erschöpft, sie wurde auch als *Hlóđyn* angerufen, wenigstens wird Thor, als Sohn der Hlodyn bezeichnet und eine *dea Hludana* ist uns auf römischen Inschriften bei Friesen und den Germanen des Niederrheins bezeugt.

Das Bereich der allumfassenden Götterfrau ist nicht begrenzt. Sie waltet darin, unterstützt von zahlreicher Dienerschaft. Die Walkyrjen sind schon genannt. Ihnen ähnlich werden uns zahlreiche göttliche Mädchen genannt, die als Begleiterinnen und Dienerinnen der Frigg, resp. des Odin erscheinen. Sie sind alle unvermählt wie die Walkyrjen. Mit Saga trinkt Odin jeden Tag aus goldenen Schalen aus *Sǫkkvabekkr* kühle Flut. Fulla (ahd. Vol) trägt loses Haar, ein Goldband um die Stirne und gilt als die nächste Vertraute der Frigg, nach deutscher Überlieferung ist sie ihre Schwester. Deutlichen Bezug auf das Liebeswalten der Frigg haben die Namen der Sjofn, Lofn, Vor. An der Thüre der Totenhalle scheint Syn (ahd. Sunn) ihren Posten gehabt zu haben, offenbar als streitbare Walkyrje, wie wenigstens der Name ihrer Schwester Sinthgunth zu verraten scheint. Beinamen der Frigg werden in der Hlin und Snotra verallgemeinert sein, greifbarer ist dagegen Gna, die Botin der Frigg, die ein Pferd *(Hófhvarpnir)* besitzt, auf dem sie durch Luft und Meer reitet, und die Eir, in welcher die Heilkunst der Frauen eine göttliche Vertreterin gefunden hat.

In denselben Kreis gehört zweifelsohne Idun, die

dem Bragi vermählt, jedoch von Loki angeschuldigt wird als die mannestollste, die selbst den Mörder ihres Bruders in die Arme genommen habe. Sie verwahrt wunderbare Äpfel, von denen die Götter essen, um sich ewig jung zu erhalten. Daß der Riese Thjazi sie in Gewalt bekommen hat und die Götter damals grau und alt geworden sind, ist bereits erzählt (s. S. 85).

Was in der Volksüberlieferung von Hulda (Frau Holle), Berchta (Übersetzung des lateinischen epiphania) fabuliert wird, ist in der Überlieferung des Altertums nicht nachweisbar; auch von einer Göttin Ostara ist eine Spur nicht zu finden. Was uns von der angelsächsischen Eostre und Rheda berichtet wird, ist auf gelehrtem Wege von den entsprechenden Monatsnamen abgeleitet.

Welt.

Anfang, Ende, neues Leben.

Am Anfang der Zeiten war Ymir. Damals war weder Erde, noch Hölle, noch Himmel, Ginnunga gap (d. i. chaosartige Wassersprudel) überall, Wachstum nirgends. Die Söhne des Borr (s. S. 36) haben die Erdscheibe aus den Wassern herausgehoben und den gefeierten *Miðgarðr* (Erdenwelt) geschaffen. Von Süden her schien die Sonne auf den Erboden und der Grund wurde grün mit grünen Gewächsen. Die Sonne, Gefährte des Mondes, irrte der Mitternachtsonne ähnlich, am Horizont umher, Mond und Sterne wußten nicht, wo sie ihre Stätte hatten. Da setzten die Götter, die hochheiligen, die Tag- und Jahreszeiten fest.

Und nun versammelten sie sich auf dem *Iðavǫllr* (Idafeld), bauten sich tempelartige Wohnungen mit goldenem Werkzeug, spielten mit goldenem Spielzeug und waren heiter und guter Dinge. Doch es kamen drei Riesenmädchen, über alle Maßen mächtig, aus dem Lande der Riesen — die Nornen. Mit dem Erscheinen der Nornen hat das goldene Zeitalter sein Ende erreicht, die Asen treten in ein schwereres Dasein, welches durch die Gollweigepisode und den ersten Krieg eingeleitet wird (s. S. 188).

Ymir war von den Göttern Odin, Wili und We getötet und zerstückelt worden. Aus seinem Blute erschufen sie Wasser und Meer, aus dem Fleisch die Erde, aus den Knochen die Berge, aus der Hirnschale den Himmel, aus dem Hirn die Wolken und aus den Augbrauen die Berge, lautet eine parallele Überlieferung, die uns mit ihrer Auslegung des Riesenleibs als Makrokosmos sehr verdächtig ist.

Das Geschlecht der Zwerge wurde erschaffen, Motsognir und Durinn waren die mächtigsten unter ihnen. Zahlreiche Menschenbilder fertigten die Zwerge im Innern der Erde. Zwei solcher schicksalsloser Menschentöchter aus Holz fanden drei Götter, Odin, Hönir und Lodor im Lande liegen und belebten aus ihnen das erste Menschenpaar Askr und Embla (s. S. 36.)

In späterer Zeit ist auf gelehrtem Wege eine ganz andere Kosmogonie entwickelt worden, die uns die sog. jüngere Edda überliefert. Danach war Ymir aus Eistropfen der Ströme *Elivágar* entstanden. Aus der Mischung der Elemente, namentlich durch Zutritt des wärmenden Feuers, sollten die Wesen der Urzeit sich gebildet haben: aus tauendem Eis die Kuh Audhumla, die aus salzigem Felsen den Buri hervorgeleckt habe, dem Ymir sei unter der Hand

Mann und Weib geboren worden, und Fuß habe mit Fuß einen sechsköpfigen Riesensohn erzeugt u. s. w. Man wird in solch fremdartigen Zügen orientalische Spekulationen wiederzuerkennen haben, die im Gefolge des Christentums sich verbreiteten.

Jüngeren Ursprungs ist denn auch die Lehre von den neuen Welten *(heimir)*, altheidnisch scheint nur die Dreiteilung des Kosmos in *Asgarðr, Miðgardr* und *Utgarðr*, d. i. Götter-, Menschen- und Riesenwelt gewesen zu sein. Die bewohnte Welt der Menschen wurde in der Mitte gedacht (anord. *Miðgardr*, got. *Midjungards*, ags. *Middan zeard*, as. *Middilgard*, ahd. *Mittilgart, Mittingart*). Darauf ruht der Himmel als Decke. Um sie windet sich das Weltmeer und in demselben ruhend eine ungeheure Schlange *(Miðgarðsormr* oder *Jormungandr)*; hoch im Norden am Erdenrand des Ozeans dachte man sich die Heimat der Riesen (*Jǫtunheimr)*. Über die ganze Welt breiten sich die Äste der ewig grünen Esche, des größten aller Bäume, an dem einst Odin als Opfer gehangen (s. S. 36). Daher führt der Baum den Namen Yggdrasell (d. i. Galgen des Yggr d. i. Odin). An ihrem Fuß liegt eine Quelle, bei der die Nornen ihren Sitz haben. Ihre gemeinsame Benennung war *Urðir* (ags. wyrd, as. wurth, ahd. wurt) d. i. Schicksalsmächte; in heidnischer Zeit sind die Namen der drei Schwestern *Urðr* (Vergangenheit), *Verðandi* (Gegenwart), *Skuld* (Zukunft) nicht nachweisbar. Sie bestimmen das Schicksal der Menschen, indem sie Runenstäbe (s. S. 29) schneiden und das Los werfen. Bei der Geburt des Kindes stellen sie sich ein und legen ihm sein Geschick in die Wiege. Die eine der Schwestern ist neidisch und boshaft und vernichtet gern, was die andern an Glück verleihen. Zum Teil sind dürftige Spuren der Nornen in

den aus den romanischen Ländern eingeschleppten Feenglauben (lat. *fata*) übergegangen.

Am Fuße der Esche liegt die Gerichtsstätte, zu der die Götter in ihren Angelegenheiten der Weltordnung sich versammeln, wie noch in später Zeit die Volksgerichte im Schatten altverehrter Bäume gelegen haben. Die drei Wurzeln des Weltbaums reichen bis zu den Asen, Riesen und bis in die Hölle. Auf dem Baum sitzt ein Adler, in dessen Augen ein Habicht. Ein Eichhorn läuft auf und ab und sucht zwischen dem Adler oben und einem Drachen unten an der Wurzel Zank und Zwist zu stiften. Wenn die Esche Yggdrasell mit dem Läradr von Walhall (s. S. 56) identisch ist, frißt von ihren Blättern die Ziege Heidrun und der Hirsch Eikthyrnir. Jeden Tag schöpfen die Nornen Wasser aus ihrer Quelle und begießen damit die Äste der Esche, von denen so viel Feuchtigkeit abtropft, daß daher der Tau und alle Flüsse stammen. Wie viel von dieser Überlieferung für das heidnische Altertum, wie viel für spätere gelehrte Ausschmückung in Anspruch genommen werden muß, hat die Forschung noch nicht festgestellt. Das Bild des ewiggrünen Baumes mit der Quelle am Fuße ist nicht bloß germanisch, sondern schon in der indogermanischen Urheimat ein Bestandteil der religiösen Vorstellungen gewesen.

Ebenso altheidnisch ist die Vorstellung von der Hölle als Strafort, wie wir sie in Skandinavien kennen lernen. Unter der dritten Wurzel der Esche nordwärts von den Menschen aus gerechnet, abgewandt von der Sonne, liegt dieselbe und heißt insgesamt *Niflheimr* (Nebelwelt). Als Odin zu den Toten reitet, kommt ihm ein blutüberströmter Hund entgegen und Hermodr, auf seiner Höllenfahrt reitet lange Strecken durch dunkle Thäler, bis er an den Grenzfluß

Gjǫll gelangt. Darüber führt eine goldene Brücke von einer Jungfrau *Móðguðr* bewacht. Hohe Gitter umschließen die Halle (Eljudnir), in welcher Hel, ein Ungetüm, Tochter des Loki (und der Angrboda?) herrscht. Furchtbare Ströme (*Hvergelmir*), welche die Verbrecher durchwaten müssen, durchfließen den eigentlichen Strafort (*Niflhel*). Von den Höllenstrafen werden aber nur solche betroffen, die andere Leute um Geldes oder Gutes willen und mit vorbedachtem Mute heimlich umgebracht, und solche, die wissentlich falsch geschworen und beschworene Treue gebrochen haben. Es werden also nach heidnischer Vorstellung — und diese Vorstellung hatte schon das indogermanische Urvolk — nur solche Verbrecher im jenseitigen Leben bestraft, welche ihrer Strafe auf Erden entgangen sind (K. Müllenhoff). In Niflhel dachte man sich auch den Drachen *Níðhǫggr*, der den Leichen das Blut aussaugt und den *Fenrisulfr*, den monströsen Wolf, dem die Götter beim letzten Kampf unterliegen. —

Dieser letzte Kampf ist die immerwährende Sorge der Götter. Seitdem der erste Krieg in der Welt losgebrochen war, häuften sich die Anzeichen des Untergangs alles Bestehenden, selbst der Götter: die Götterdämmerung (*ragnarökkr*, oder nach anderer Auffassung *ragnarǫk*, d. i. Gericht der Götter). Das Horn des Heimdallr wurde unter dem Weltbaum verborgen (was bedeutet das?), Kampf und Krieg breitete sich immer mehr aus, dahin und dorthin ritten die Walkyrjen über die Erde in ihrem blutigen Beruf, Baldr fiel der unheimlichen Tücke zum Opfer. Loki wurde gefesselt, der Kampf Thors gegen die Weltschlange kam zu keiner Entscheidung: so verfinsterte sich die Zukunft der Götter.

Ein schrecklicher Winter (*fimbulvetr*) bricht an, es kräht der Hahn *Gullinkambi* (Goldkamm) und weckt die Einherjar in

Walhall, ein rußroter Hahn kräht in der Hölle und der Höllenhund Garmr fängt an zu bellen. Es kommt harte Zeit: Brüder werden einander töten, keiner wird des andern schonen, die Familien werden sich auflösen. Heimdallr bläst sein altes, lange verborgenes Horn *(Gjallarhorn)*. Die Welt geht aus den Fugen. Es erbebt und stöhnt der Weltbaum, Zwerge ächzen vor ihren Felsenhöhlen, die bisher in Bann gehaltenen bösen Mächte reißen sich los und beginnen den Kampf gegen die Asen. Ein Wolf verschlingt die Sonne, ein anderer den Mond, die heitern Sterne fallen vom Himmel. Die Erde zittert als die Weltschlange aus dem Ocean sich wälzt und die Erde überschwemmt. Der Fenrisulfr wird los, der Riese(?) Hrymr kommt mit vorgehaltenem Schild von Osten, das Schiff Naglfar wird flott (es soll aus den Nägeln der Verstorbenen gefertigt sein), Loki führt von Norden die Eisriesen und die Mannschaften der Hel, Surtr mit den Muspellssöhnen, sein Flammenschwert in der Faust, reitet von Süden über *Bifrǫst* mit solcher Macht, daß die Berge wanken, der Himmel sich spaltet und die Brücke zusammenstürzt. Odin kämpft gegen den Fenrisulfr, Thor gegen die Weltschlange, Freyr gegen Surtr: überall unterliegen die Götter auf der großen Walstatt *Vígríðr* (oder Oskopnir), wenn auch der Meerdrache durch Thor, der Fenriswolf durch Widar getötet wird. Wasser und Feuer wüten, (Muspilli, d. i. Erdvernichtung), das Menschengeschlecht verschwindet von der Erde, diese selbst sinkt ins Meer, wie der Dichter die sintflutartige Überschwemmung verbildlichte.

Wenn nach dem furchtbaren Aufruhr aller Dinge das Feuer verglommen ist und die Wasser sich verlaufen haben, taucht eine neue Erde auf. Ein neues Menschengeschlecht wird groß werden, das Paar Lif und Lifthrasir wird den Untergang

der Dinge überleben im Holz des Hoddmimir (d. i. die Weltesche?) vom Morgentau genährt. Eine neue Sonne wird scheinen, die Tochter der ehemaligen, nicht minder schön als ihre Mutter. Wieder versammeln sich die Asen auf dem Idafeld (s. S. 97), finden im Gras ihr goldenes Spielzeug wieder und reden von den großen Begebenheiten der alten, vergangenen Zeit. Das glückliche, sorglose Leben beginnt wieder, unbesät tragen die Äcker Frucht, alles wird dann besser werden. Baldr kehrt wieder in Gemeinschaft mit Hodr: die Gegensätze sind versöhnt.

Wo der Kriegsgott thronte, wohnen die Götter des Friedens: Hönir, die Söhne von Wili und We, Widar und Wali, Modi und Magni, die Söhne Thors. In einem Saal schöner als die Sonne, mit Gold bedeckt (Gimle) werden treue Scharen wohnen, wie ein glücklicher Hofstaat, dem nur das Oberhaupt fehlt. Doch auch er, der höchste von allen wird kommen — und wird Gericht halten: heilige Ordnungen wird er festsetzen und in ewiger Dauer erhalten (K. Müllenhoff). Der leichenverschlingende Drache ist auf ewig in der Hölle begraben.

Der große, unbekannte Gott, dem die heidnischen Athener einen Altar errichtet, ist bereits in das Bewußtsein der heidnischen Nordländer getreten, sein Weltregiment ist in den Weissagungen der nordischen Zauberin (*Vǫlospǫ́*) angekündigt.

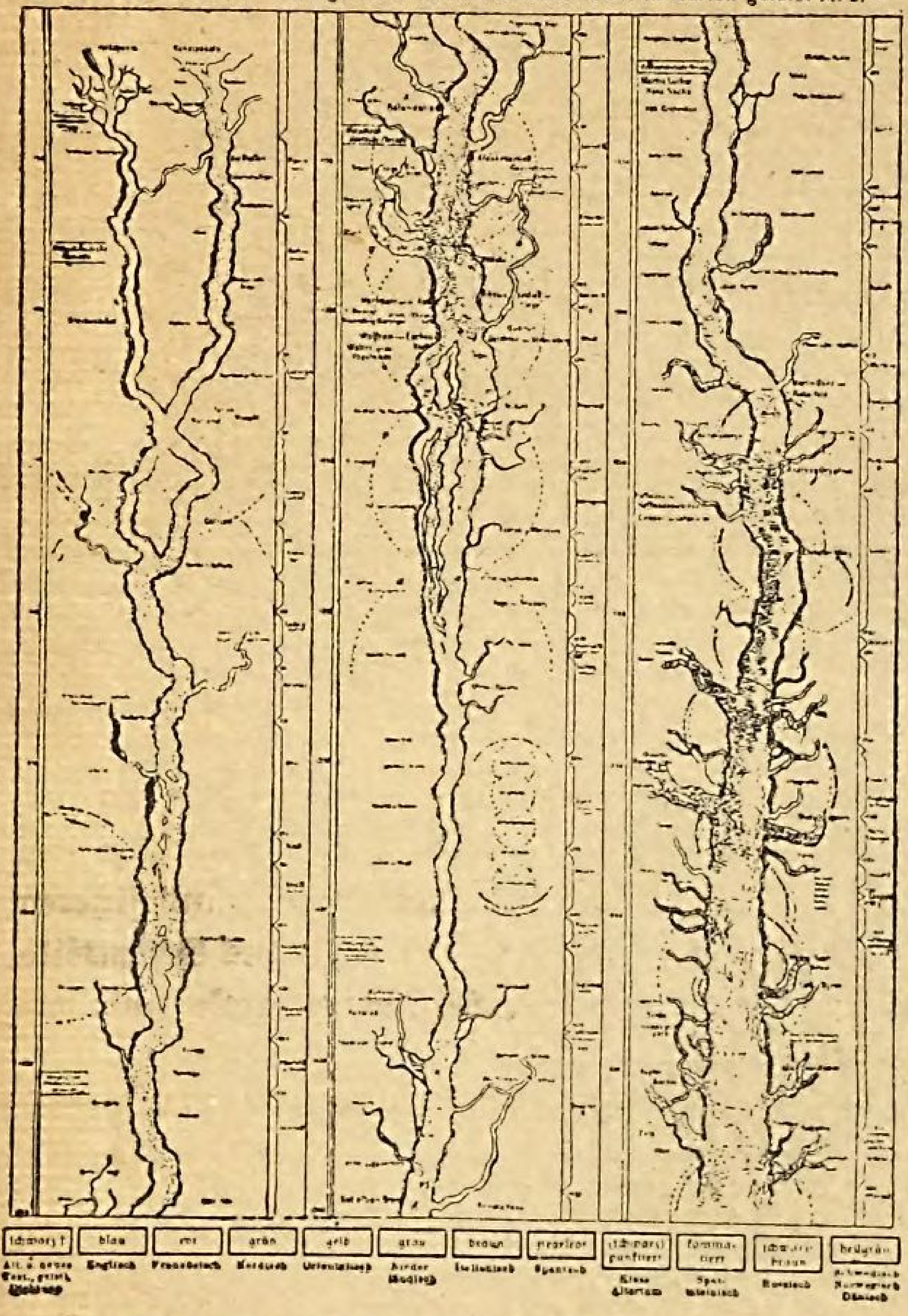
Register.

G. J. Göschen'scher Verlag in Stuttgart

gegründet 1785.

Graphische Litteratur-Tafel.

Die Deutsche Litteratur und der Einfluss fremder Litteraturen auf ihren Verlauf vom Beginn einer schriftlichen Ueberlieferung an bis heute, in graphischer Darstellung von Dr. Cäsar Flaischlen. Farbige Tafel mit erklärendem Text in Karton gefalzt M. 2.—



Original-Größe der Tafel 83 × 55 cm

Ergänzung

zu jeder

Litteraturgeschichte.

Neue poet. Bl. . . . . . Es ist dem Verfasser gelungen, die ganze deutsche Litteraturgeschichte graphisch **so deutlich** und mit einem Blicke **übersichtlich darzustellen, wie es keine geschriebene Litteraturgeschichte jemals imstande sein kann.** . . . . In diesem Umstande liegt unserer Meinung nach ein großer Wert, der das vorliegende Werk für den litteraturgeschichtlichen Unterricht in den Schulen für die Zukunft **geradezu unentbehrlich** macht.

Basler Nachrichten: Das Werkchen des Dr. Flaischlen ist mehr als ein bloßes Hilfsmittel zu Repetitionen, es regt an zum Nachdenken und sei darum weiteren Kreisen von **Litteraturfreunden** und **Schulmännern** zur eventuellen **Einführung** als **Lehrmittel** für die obersten Klassen **bestens empfohlen.**

Tägliche Rundschau: In der **Studierstube des Litterarhistorikers sollte sie nicht fehlen.**

Einer der ersten deutschen Litterarhistoriker schreibt uns . . Ein interessantes und sehr beachtenswertes Unternehmen, welches ein wertvolles Mittel zur bequemeren Uebersicht der litterarischen Strömungen für Arbeitende und Lernende bilden wird.

Illustrierte Anzeigen kostenfrei durch die Buchhandlungen.

Deutsche Litteraturdenkmale

des 18. und 19. Jahrhunderts in Neudrucken

herausgegeben von **Bernhard Seuffert**

unter Mitwirkung von

A. Sauer, F. Muncker, W. Scherer, J. Bächtold, E. Schmidt, E. Martin, J. Minor, L. Geiger, L. v. Urlichs u. s. w.

Ausführliche Verzeichnisse kostenfrei durch die Buchhandlungen oder direkt durch die G. J. Göschen'sche Verlagshandlung.

Kauffmann, Friedrich,

Deutsche Mythologie

Stuttgart 1890